

リスト

[配信方法](#)

[GBのEmuについて](#)

[個別解説](#)

[チート方法（ロケハン用）](#)

[通信プレイ方法](#)

[エミュレーターの機能一覧・比較表](#)

[実機の場合](#)

[2ch用ブラウザ](#)

[マッピングソフト](#)

[スクリーンショット](#)

[鏡ツール](#)

[その他](#)

配信方法

VIPで初心者がゲーム実況するには@ Wiki
[「FCのゲーム制覇しましょ」まとめ内 実況方法](#)
[「SFCのゲーム制覇しましょ」まとめ内 実況方法](#)
[実況設定@なん実VIP](#)
[配信者情報Wiki](#)
大変参考になります

とりあえず必須

Windows Media エンコーダ: [Windows Media ダウンロードセンター](#)

鏡

[鏡置き場関連リンク@サブ](#)

[鏡ツールHP跡地](#) 現在更新が止まっています

DSF Logo: [適当にツール置き場](#)

WME側で直接文字を表示させるプラグイン

少し重いかもしれないが字幕ソフトなどをゲーム画面にかぶせるより綺麗に表示できる
プラグインタブで現在のプラグインに登録しているだけでCPUを消費するようなので
必要ないときは<<で消しておこう。フォントの設定等はプロファイルに記憶されないので少し面倒かも

設定その他

ゲームボーイの解像度は160*144(比率は10:9)なので
エンコード時の出力サイズはこれを参考に設定してみてください。
SGBのフレーム表示時は256*224になるのでそこも取り込む場合は注意。
[アスペクト比簡易計算機](#)のリンクも貼っておきますので
これで計算してみてください。

アスペクト比がずれると上下左右に黒枠が出たり余計な負担がかかったりでモットイナイヨ
事前に一度エンコードして保存した動画で確認すると良いでしょう

またGBはステレオ対応なのでスペックと回線が許す限り
オーディオはステレオエンコードがおすすめ。ただし32 kbps, 44 kHzは避けた方が無難
また字幕やテキストを入れる場合赤や紫は滲んで見えないので非推奨。

開始前にスクリーンショット・Quick Save/Quick Loadのショートカット&パス、
セーブデータのチェックも忘れずに。

スクリーンショット機能が無いエミュ、使いづらいものは
[下記](#)のツールを使おう。SSのショートカット設定もここで確認。

GBのEmuについて

[Let's Emu! ~GB模擬器~](#)

[ZSNESの解説ページ](#)>[GB/GBCエミュレータの紹介](#)
等を参考に(詳しい解説もこちらのサイトやリンク先に有)

A+B+スタート+セレクト同時押して大抵のゲームは手元でリセットできます

パッド入力が直で効かないものや、
連射速度など細かいキー設定をする場合は[キー割り当てソフト](#)を間に挟むといいかもね！

[・記憶を頼りに初代のGBカラーを再現してみた](#)

個別解説



BGB: [bgb gameboy emulator homepage](#)

下の方にDownloadがあります。

動作・サウンド再現バグン 細かいオプション充実 通信対応 [日本語化パッチ\(1.12用\)](#)当てないと英語
動作も軽い(ウインドウは伸ばせば伸ばすほどCPUを使うタイプのため2倍以上にすると重いかも)

1.3で少し改善された？

ただPCM音声の精度がGambatteやVBA-Mより微妙なことに・・・ またごく一部のタイトルでデバッグ連打で動作が止まったり
セーブが正常出力できない？1.3以降はおそらく発生しない

緑色の初代GB配色は変更可能

パッドの設定時はボタンを長押しする必要がある

また1Pキー設定前にセレクトボックスを空白にせずjoypad 0を選んでおかないとうまく設定出来ない場合あり

1.3以降は1PCのローカルでの通信機能がうまく動かないかも(ネット接続は動くが1.12と比べてかなり重い)

同様にVistaまたはwin7の64bitの特定環境だと音が一定タイミングで途切れるかも

なおバグ報告その他は何故か[bsnes掲示板内の1スレッド](#)で受け付けている(要英文)



bsnes : [byuu's homepage](#)

SFCの再現性を正確にすることを最も重視している。

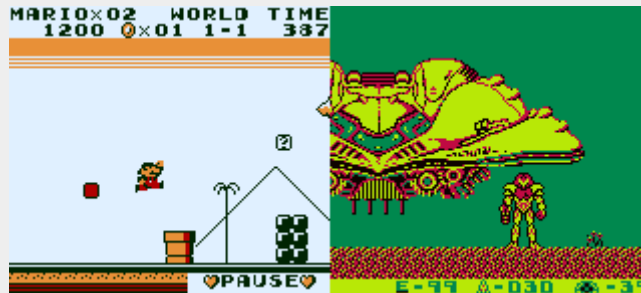
その反面、SFCエミュの中で最も処理が重く、最低でも2ghz Athlon 64またはCore SoloクラスのCPUが必要。
(以上[SFC制覇wiki](#)より ようはKiGB使えたらこっちもいける重さです 1コア使い切りが気になる場合も左のページ参照)

v0.055にてスーパーゲームボーイ1,2に対応！

再現もさることながら、元がSFCなのでSFC音源対応ゲームもしっかり鳴ります。なんていうか半公式エミュ・・・が対応

マップがGambatteと同じらしくハドコレとかは動かない？

動作もほぼ実機そのままなので安定している(はず)、ただ当然GBC専用ゲームは無理。



0.74以降は独自開発のGBコアに切り替えられた。まだ発展段階で不具合のあるタイトルも多い、GUIも変わっているため汎用性を求めるなら0.73かフレームリミット可能な0.67推奨。

0.73までのSGB開発には下記のGambatte(0.4.1)が参考にされた

083以降、ファミコンとゲームボーイ&カラーも単体で動くマルチエミュになった。

ただタイトルによってPCM音声再生されない(メガリットなど)

Gambatte: [Get Gambatte at SourceForge.net](#)

画面真ん中のDownload Now!から

こちら動作・サウンド再現共に中々のもの(但しSoundのResampleは2-tap ~ を選んではダメ)

おまけに拡大しても軽い、ただ、スクショ機能がないので[ここ参照](#) またSGB未対応

セーブデータは C:\Documents and Settings\[\(ユーザー名\)](#)\Application Data\gambatte\ (OSによって若干変わる)に保存されます [実はKiGBよりエミュレーションが正確らしい](#)

約2年ぶりに0.5.0にバージョンアップしさらに改善されている

ただタイトルによってPCM音声再生されない(メダロット3~5など)

バグ報告その他は[このあたり](#)で(要英文)



GEST: [GEST Gameboy Emulator](#)

特筆部分としてバーコードボーイランダム生成とIPC内通信に対応している

サウンドはTGB Dual、VBAよりはわずかにマシという程度

通信に関しては一番安定しているかもしれない

が動作速度がrew.とは逆に実機より若干遅くなるためこれでやると规则的にまずい



KiGB: [KiGB : The GameBoy Emulator](#)

Downloadのページにあります。

最も正確なGBエミュレーションと自らうたっている

そのため動作・サウンド再現良好 対応ソフト数もBGB・VBA-Mより多く動作の面では一番実機に近く安定している。通信プレイもTGBの次に安定

ただ解説サイトの通り画面の動きが少々ごちない、60fpsフルで描画されず30fps化している？
またCPUパワーを1コア分食われる 英語 SCFH DSFを快適に使える位の性能(最低デュアルコア)は必要
緑色の初代GB配色は変更可能



Mednafen: [Mednafen - Multi-system Emulator](#)

Releases > Compiled Binary Packagesから
9機種対応のマルチエミュレータ 英語
起動方法が少し特殊 だが有志制作のランチャー(日本語)を使えば楽に設定出来る
動作もかなり軽く(拡大しても負荷ほぼ変化なし)、再現に関しても上記3つのものに負けず劣らず
でも特殊機器・SGB未対応など細かいことは出来ない
SRAMセーブデータのファイルが独自形式のため互換性がない模様

NOSGMB: [rew.詳細解説\(GBエミュ\)](#)
超強力デバッガ付き。CPUも1コア食われる。
音がビミョーなため常用には向かない。
解析するならこれがBGBかTGB_Dual_Kai、[crystalboy](#)、[ここのアセンブラ](#)で。

rew: [rew.詳細解説\(GBエミュ\)](#)
古いエミュでかなり前に開発はストップしている
今となっては動作もあまりよろしいとはいえず使用はおすすめできない
というより動作速度が何もしなくても実機より若干速くなるためこれでやるとルールのにまづい
しかしこれでないとは動作しないタイトルがあるとの話がKiGBで動作可



TGB Dual: [GIGO and Hii's Page](#)

Downloadのページの一番下の方にあります
動作軽め(拡大しても負荷ほぼ変化なし) 日本語
通信関係・各種特殊カートリッジソフトに対応 通信プレイの安定度が高い？
チートコードが使えるのでロケハン検証向き(オプション・PARもどき・サーチ/入力)
ただサウンド再現がBGB等に比べて落ちる(常に音が濁る・タイトル次第でかなりおかしな音に等)
音量調整も不可 またウインドウサイズを160*144以外にすると右端縦1ラインが欠ける
環境によってはスクリーンショット撮影時などに強制終了させられるので注意
VBA-rereco同様、チート等の検証・スペック不足での通信プレイ以外にはおすすめ出来ない
デバッガ付き改造版はこちらの[TGB_Dual_Kai](#)で。(vba-rr同様サウンドなどのエミュ精度は元のまま)



Visual Boy Advance: [VisualBoyAdvance Homepage](#)

DownloadsのページからWindows Version 1.7.2をダウンロード
再現など大体はTGB Dualと同じ サウンドはTGBよりしょっぱい TGBより少し重い？
一部ゲームのセーブが保存されない(詳細は[こちら](#) MBC2タイプのバックアップ形式の物が対象)
一度SSを撮影後そのままにしてゲームを閉じ、もう一度ゲームを開いたあと撮るとSSが01から順に取った数だけ上書きされてしま
います
またグラフィックコアに不具合があるのか、殆どのゲームで描写時にスプライトが数字に一瞬化ける
これを使うくらいならVBA-Mがいいです。がどうしてもという方は[こちら](#)のプログラム>nez~にある++を
使ってみてください。但しバック動作で音が消えるバグ以外は未修正(その代りGBColorizerは動く)
また検証には本家より[VBA-Rerecording](#)のほうがよさげ。こちらは音関連の修正なし



Visual Boy Advance-M: [Get VBA-M at SourceForge.net](#)

画面真ん中のDownload Now!から 公式ページは[こちら](#)
VBAの多くの派生系を1つにまとめているもの
本家よりほんの少し重いものの、ピクセルフィルタOFFなら拡大でも負荷ほぼ変化なしタイプ
さらにサウンドを始め多くの不具合が改善されている。サウンドコアには[Gb_Snd_Emu](#)が使われている
一部ゲームのセーブが保存されないのは未修正SVN913にてモーション系以外は修正
今VBAを使うならよほどの低スペックでない限りこっちがオススメ！
起動エラーの場合ダイアログに出たDLLを同じフォルダに置くかインストールが必要
(主にd3dx9_*とXAudio2)
またスタジオフォーマットをBMPにしないと撮影時強制終了の恐れありSVN878で修正
キー設定の初期配置で倍速がSpace(空白キー)になっているので変更推奨
設定ファイルはSVN900幾ら以降 C:\Documents and Settings(ユーザー名)\Application Data\ (OSによって若干変わる)に保存されます
バックグラウンド動作に関しては比較表の下参照 似非日本語化はこのページの一番下

GBColorizer: [GBColorizer](#)

モノクロのゲームをゲームボーイカラー化するツール
.gbpという拡張子でパッチファイルのみを作成することもできる
カラー化後のソフトはVBA以外のエミュでは動かなくなる可能性が高い
[ファイルの編集方法次第では動く模様](#)
公式サイトは消滅しているが、一部のサイトで再配布されている



チート方法 (ロケハン用)

[こちら](#)をご覧ください。
 サンプルではTGB Dualを用いています。
 またチート機能標準装備でない本体は[こちら](#)で配布されているMECCを使うとOK

通信プレイ方法

[ポケットスタジアム \(アトラス\)](#) の一番下を参照。
 これもサンプルではTGB Dual。
 BGBは[こちら](#)に同一PCでの解説あり。ネットワークも似た感じ。
 KiGBはゲームロード後に File > Link から。付属docフォルダ内のlinkで英文解説あり。
 通信対応している中ではおそらくKiGBが一番精度高いと思われます。

エミュレーターの機能一覧・比較表

比較項目	BGB	Gambatte	KiGB	Mednafen	TGB Dual	VisualBoy Advance(VBA)	VBA-M
動作の軽さ							
サウンド品質					<u>1</u>		
音量調整					×		
バイリニア補間 (ぼかし) などのグラフィック調整機能	なし?	あり	あり(初期設定でミックスメイクスフレームON)	あり	拡大時強制	あり(初期設定ON)	ほぼ同じ
画面のカラー変更	可	可	可	不可	可(係数) <u>2</u>	可	可
バックグラウンド中のコントローラー操作 <u>3</u>	操作は可(設定で変更)	操作は可	操作は可 <u>4</u>	操作は可	不可	操作は可(キーボードでも)だが消音化初期設定でバック動作OFF	未消音以外同じ
スクリーンショット撮影	<u>5</u>	-	<u>6</u>		<u>7</u>	<u>7</u>	
スーパーゲームボーイ <u>8</u>		×		×	×		

バーコードボーイ	×	×		×	×	×	×
バーコードリーダー (バーディガン専用)	×	×	×	×		×	×
字幕系ソフトとの相性		?		?		?	?
通信プレイの方法	Local&Net	不可	Local&Net <u>9</u>	不可	Local&Net	不可	同じ
通信プレイの最大人数	2PC	-	2PC	-	2PC	-	-
通信プレイの同期	?	-		-		-	-
通信プレイ対応数	?	-		-		-	-
通信プレイ中のスクリーンショット撮影	可	-	?	-	可	-	-
バージョン	1.3.2 (4/10/2011)	0.4.1 (1/10/2009) WIP: 0.5.1wip1v2 (9/19/2011)	2.05 (6/11/2008)	ランチャ可: 0.8.A (10/28/2008) WIP:0.9.17(3/7/2011)	Vol.8''' (3/16/2004)	正式:1.7.2 (5/25/2004) beta:1.8.0 beta 3 (10/1/2005)	SVN1025 (6/15/2011)
セーブデータ互換	あり <u>11</u>			なし	あり		

多人数プレイの項目など、どなたかお願いします・・・

1 : これは公式BBSでも問題に上がっています

2 : 何故かGBCの色にもフィルタが適応されてしまいます

3 : アクティブではない状態でコントローラー操作ができるかどうか

VBA-Mの場合音も鳴るがSVN878迄はそのままで何故かバック動作の設定が保存されないためiniファイルのgbPrinterの下に
pauseWhenInactive=0を付け足して保存すると残るようになる

4 : 起動中に画面サイズやSGBボーダーなどの設定を弄ると

1度本体を閉じるまでバック動作をしなくなる。Load ROMもサイズ変更と判定されるので設定が3x3以外の場合一度読み込ませて
本体を閉じRecentから。

5 : bmp出力のみなのでpng等に変換するツールが必要 (MSペイントでも可、IrfanViewでの一括変換が楽)。ブレる可能性あり

6 : PCX出力のみなのでpng等に変換するツールが必要 (IrfanViewでの一括変換が楽)。

7 : 各紹介の記事参照

8 : bsnes以外はSFC音源再生には対応していない [SFC音源対応タイトル英wiki](#)

ゲームによって特定の場面になると特別なボーダーに変わる場合があるので注意

いずれもボーダー(ピクチャーフレーム)を表示していないとスクリーンショットにボーダーが付かない

またBGBは表示していても本体機能のスクリーンショットではボーダーが残らない

fast SGB transfersにチェック入れると音がプチ切れる

VBA系はボーダーを表示するとCPUが通常の倍近く使用率が上がる

9 : 1PC内で2つ起動させ、クライアント側でローカルIPを指定すればローカルでも通信可能

ただマシンコアがクアッド以上でないとCPUが100%取られる

10 : いまのところ4人対戦ケーブルを再現したものは存在しない模様

11 : 一部タイトルの場合KiGBやVBAで出力 BGB (1.3以降は必要なし)、TGB Dualで読み込みをすると

8KBのファイルにされてしまいそのままでは元ので使えないので

バイナリエディタでセーブファイルを開いて

KiGB、VBA-Mならアドレス200以降、VBAなら100以降を削ってください

他色々。。

まずは試しにBGB、Gambatte、KiGB、Mednafen、VBA-M、それでもCPU負担がきつい
&サウンド気にならなくて大きい画面でやりたいならTGB Dual、VBA
という感じかな、VBAは聞き比べてみると特に変ですが。。。ま自分に合ったものでどうぞ

実機の場合

[スーパーゲームボーイ\(SFC\)](#) (初代は動作速度が通常より2.4%速いため**非推奨**)
[スーパーゲームボーイ2\(SFC\)](#)、[ゲームボーイプレイヤー\(GC\)](#)、
[バーチャルコンソール\(3DS\)](#)(通称VC)等でキャプりましょう

他webカム固定で取り込みでも構いませんが見えるかな～？
挑戦者求む！！

2ch用ブラウザ

[Jane Style](#)

一番使われてる？オートリロードや次スレ検索など必要な機能が揃っている

[Balloo!](#)(2010/07/05 サービス終了となりました)

[バルーン型スレ閲覧ツール](#)、有志により[書き込み機能修正パッチ](#)が配布されている。

[LiveBalloon-](#)

JBBS(したらば)にも対応しているBalloo!風ブラウザ。

[SofTalk WEB](#)

スレッド読み上げ・字幕表示・自動更新機能を備えたブラウザ。

[マカー用。](#)

マック用ブラウザ。

[MonoView](#)

シンプルなコマンドプロンプトブラウザ

[NicoNico2ch](#)

ニコ動風レス表示ブラウザ

[LiveMate](#)

字幕・読み上げ・複数同時取得など

[askey](#)

字幕やエフェクトなんかも

マッピングソフト

[マッピングツール\(仮\)](#)

[D-Mapping](#)

[ProjectM](#)

[Mapic](#)

スクリーンショット

ショートカットのキー

BGBはOption>joypad>configure extra buttonにチェックを入れてから設定
KiGBはF12、MednafenはランチャーのCONTROLLERの右ボタンから設定
TGB DualはCtrl+P、VBAはF12(キー設定から変更可)

外部ツール

[KIOKU](#)

任意のキーで撮影が可能 こちらも領域のみ取り込みなど有り

[Atropos](#)

領域のみ取り込みなど有り KIOKUと比べてちょっと重め

[PettyCamera](#)

枠表示などわかりやすいGUI

[WinShot](#)

シンプルかつ効率的な操作性

変換系

SGB以前は4色、SGBは13色(無フレーム)、GBCは56色(無フレーム)のみなので変換の際は色数をそれぞれ合ったものにするとう容量を抑えられます、但しGBCは32768色中、なので場面が切り替わると56以上の場合もあります

[IrfanView32](#)

いろんな画像変換・編集が可能

[Giam](#)

GIF画像の連結・変換に

他[FC制覇まとめ内](#)の支援ツールページもどうぞ

画像ビューア

[NSoftImageViewer](#)

取った画像の確認をする時など GIF動画再生未対応-v1.28にて対応

撮る時、変換してUPする時はなるべくPNG/GIFで！ファイル名もアルファベットの方が扱いやすい

鏡ツール

[鏡置き場関連サイト](#)

[鏡置き場@GKページ](#)

[GOM Player](#)

多元鏡によく使われ、シンプルなスキンを使うと画面サイズを節約できる。

([nG.minimalistic](#)や[Orange_gom](#)など)

その他

[VBA-Mところどころ日本語説明](#)