

作業中の RPG ツクール MV 強制終了によるデータ破損回避術

蒼竜 (@soryu_rpmakermv)*

1 はじめに

RPG ツクール MV は、2015 年の発売当時からエディタの挙動に不安を感じる部分がある。マルチプラットフォーム化によるユーザーの裾野の広がりには歓迎されるべき点ではあるが、その代償として過去のツクールでは殆ど気にすることが無かった不具合も生まれている。

著者が最も気にするのは、エディタの強制終了頻度の高さである。ツクールのエディタ上で扱えるアイテムやスキル、アニメーションといったデータ数の上限は過去のツクールよりも引き下げられているが、実際に RPG ツクール MV における上限いっぱいまでデータベースを作り込むと、頻繁に強制終了が起る。特にプロジェクト保存時に起る強制終了が最も痛ましく、最悪データベース用のデータを全壊させることがある。

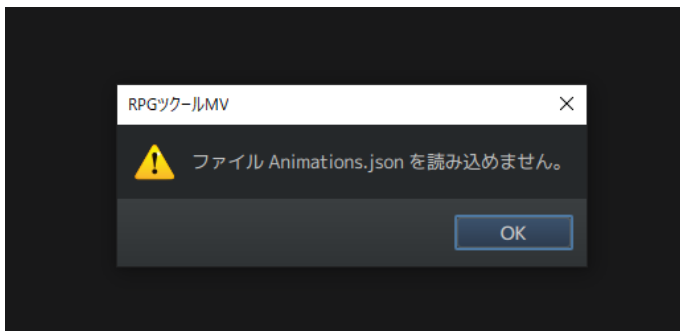


図 1: Animation.json のクラッシュ

図 1 はプロジェクト保存時に強制終了が発生した上、アニメーションデータを保存する Animations.json が破壊されてしまった時に RPG ツクール MV 起動時に表示されるダイアログである。この時、Animations.json は空ファイルになってしまっており、適当に修復しなければプロジェクトを再び開くことも不可能である。もちろんプロジェクトを開くことに成功したとしても、Animations.json のバックアップを事前にとっていなければアニメーションデータの復活はまず不可能である。

RPG ツクール MV では、プロジェクトを開いてから終了するまでの間、データベースやマップなどの情報が

書かれたファイルを次々とメモリ上(ここで言うメモリは、RPG ツクール MV が使うために割り当てられたメモリ領域)に展開していく。データベースファイルは、作業中に変更していなくともプロジェクト保存時に書き込まれる。もちろん、単に自分のパソコンのメモリを増やせば解決するなどということもない。恐らく何らかの不具合であると考えられる。こういった挙動はもちろん有志のプラグインで変更することは不可能であるため、ツクール本体のアップデートを座して待つしかない。

発売から 5 年と少し待っていたが、ツクール開発の奔流はラノゲツクール、アクションゲームツクールと他方面へ向いてしまい自然とエディタの挙動周りにおける不具合が解決される望みは薄くなった。実際、本質的にはほぼ同じなコンシューマ用移植作「RPG ツクール MV Trinity」が発売されたが、個人的な予想通り、エディタの挙動に関する評判は決して芳しくなかった。

私はこれまで本作での作業中に、何度も突然の強制終了やデータのクラッシュによる多大な時間的損失を受けて、「RPG ツクール MV では本格的な RPG を作成してはならない」という啓示を受けたような気分で見失ったため不意の強制終了によるプロジェクト破壊を防止するために RPG ツクール MV での作業中にできる自衛手段を検討した。

2 強制終了が発生しうる状況

著者が遭遇した、RPG ツクール MV 強制終了が発生した主な瞬間を列挙する。

- 「プロジェクトの保存」を実行したとき
- データベースやイベント編集画面で OK を押したとき
- イベントの作成中 (イベントコマンド選択操作など)
- bgm フォルダに入れた楽曲を、サウンドテストで再生している状況下での作業

*<http://dragonflare.dip.jp/dcave/>

プロジェクト保存によるデータ破壊は以ての外であるが、イベント作成中の強制終了は作業データを退避させる暇もなく、作成したイベントが無に帰すため非常に厄介である。

3 対策

Animations.json の破損によく遭遇するというのならば、戦闘テストを必要としない作業をしている間は RPG ツクール MV に読み込ませる Animations.json をわざと空にしてしまうという方法もある。ただし、はじめに述べたように「**全くの白紙**」ではプロジェクトを起動できないので最小限の準備が必要である。以下は、空の Animations.json を利用してエディタを開くまでの手順である。

1. 現在のプロジェクトの ./data/Animations.json を適当に名前を変更する、あるいはコピーで別の場所へ退避
2. RPG ツクール MV のデータベース上で、アニメーションを全て削除（空の状態にする）
3. プロジェクトを保存する（ここで RPG ツクール MV を 1 度終了させておくといよい）
4. 実質的な空の Animations.json を以後、バックアップとしておくために別の名前 (Animations_.json 等) へ変更する
5. RPG ツクール MV を開き直す（ほぼ空の Animations.json が読み込まれる）

上図は実際の運用例である。Animations.json は、エディタ上で編集可能な 1000 データ全てを使い込むと、10MB 近くになる。ところが会話イベントを作成する作業が目的ならば、(アニメーションの表示をしない限り) この作業に Animations.json は必要ない。無駄に読み込ませてクラッシュされるぐらいなら、ほぼ空のデータを読み込ませておけば保存時のクラッシュのリスクが減るところか、プロジェクトの起動時間も短くなる。

戦闘テストを含めた通しプレイをする時は、ダミーとして用意した（ほぼ）空の Animations.json を再度 Animations_.json 等にしておいて、**退避しておいた本物の Animations.json を元に戻す**（./data/に置く）。

バックアップを作成することを心掛けておくことはこういう制作作業においては当然気をつけるべきことだ

が、RPG ツクール MV に関してはいささか性質が悪いので、(アニメーションデータが数個失われてしまっただけでも再現・復元、再作成は手間である) エディタをアテにしない自衛手段としては有効である。

なお、ダミーの Animations.json を読み込んでツクールを起動している間は、既にプロジェクト内で作成していたイベント内の「アニメーションの表示」における表示アニメーションは「 ? 」となってしまうが、表示させるアニメーションの情報は、各マップのデータを持つ MapXXX.json ファイルが記憶しているので Animations.json を元に戻せば直ちに復活する（ので、不安になって迂闊に触らないこと）。

3.1 RPG ツクール MV 上での BGM の再生を控える

ツクールのエディタ上（サウンドテスト）で BGM を再生すると、もちろん曲のデータもメモリに格納される。曲データのファイルサイズ（ビットレートや長さ）にもよるが、長く壮大な曲はそもそも再生できていないこともある。ogg ファイルのループ再生のチェックに有用ではあるが、再生しながらの作業継続は強制終了のリスクを高める。

作業 BGM としての試聴など、再生だけが目的なら他のツールを使って再生させた方が安全である。

3.2 プロジェクト保存前の作成イベントのバックアップ

「保存したいが、保存するとクラッシュするかもしれない」となると、割としっかりとしたストーリー部分のイベントを書き上げた直後のプロジェクト保存には勇気が必要である。

そこで、RPG ツクール MV をもう 1 つ起動するという方法がある。開かれた直後の RPG ツクール MV でいきなり強制終了してしまうということはまず起こらない。(もちろん、ツクール多重起動のために PC そのもののメモリは必要なので、古い PC 等の環境によっては厳しいかもしれないが…)

まず、作業中のプロジェクトを新たに起動した RPG ツクール MV で開いた状態にしておく。図 2 では、もともと作業していた RPGMV を左側に、今新規に開いた RPGMV を右側に並べている。

作成されているイベントは、なんとツクールのウィンドウやプロジェクトをまたいでコピー・ペーストできる。

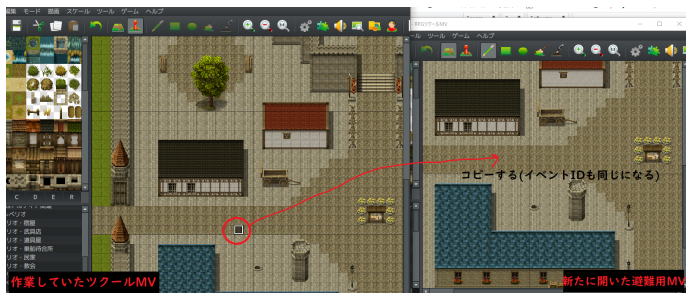


図 2: RPG ツクール MV 多重起動によるクラッシュ応急処置対策

しかも同じマップであってもなくてもよく、更には全く違うゲームに対してのペーストも可能である。

これを利用して、作業していた RPGMV 画面から今作ったばかりのイベントをコピーする。ショートカットで Ctrl+C をしてもよいし、右クリック→コピーでもよい。

コピーができれば、新たに立ち上げた方の RPGMV 画面（もちろん、同じマップを開いていた方がよい）にペーストする。こちらもショートカットで Ctrl+V をしてもよいし、右クリック→ペーストでもよい。

この状態で、もともと作業していた RPGMV 側に戻って改めてプロジェクト保存を試みる。成功したなら、もうそれでもう一方は閉じてしまって構わないし、万が一強制終了になってしまったとしても、新たに開いておいたツクールに作成したイベントは生きていたので、精神的ダメージを受けずに保存の再チャレンジができる。たとえ成功した場合でも、その後に再び大きな作業を続けるならツクール MV を開き直す事も検討されたい¹⁾²⁾。

¹⁾間違っても、同じプロジェクトを開いた状態で異なる作業を同時に進めてはいけない（それらを保存する行為はゲーム制作状態の整合性を失う）

²⁾あくまで、ツクールで同じデータを読み込むだけは作業上問題ない、というだけである