

ONS 游戏修改到 PSP 平台运行的一些可参考教程和内容

作者：流浪的猎人

前言：

其实这个操作和十几年前做 PSP 移植的茶茶丸、封魔夜君所使用的方法上不会存在太大差别，只不过现在 ONS 游戏的数量有不少了，而且 PSP 上运行 ONS 和其他平台上运行 ONS 也不会有太大差别了，不过 PSP 的 ONS 因为内存无法释放而导致死机这事其实一直都比较麻烦，故本修改教程里提到的很多情况，得根据具体事实来决定是否可以进行。

本教程包含了几种方法和本人测试移植的几个情况可供参考，因为时间关系写的比较潦草，凑合看吧。

一些 2016 年之后的 ONS 游戏未必可以阉割到 PSP 上跑，而且在本人测试用这两个方法分别将山羊的报恩，以及日常的境界线搬上 PSP 平台之后，发现 PSP 上跑 ONS 问题不少（释放不出去内存从而导致 PSP 实机玩一会就死机，加载对话有点延迟，不支持 16:9 的 ONS 游戏等问题），所以我也不想继续折腾 ONS 了。

而且一天天的总能看见诸如“PSP 能不能玩素晴日”“PSP 上能不能玩千原万神”这样的日经贴（题外话：以后但凡在掌机上有人移植千原万神，我相信那帮玩个 Galgame 就要跑社交平台上臭显摆的家伙又要以此为荣了，就和某些 0 神玩家一样的让人不爽），如果一个文字冒险游戏有人搞 ONS 版本，就自己给阉割过去吧，别再让我再看到这种帖子了。

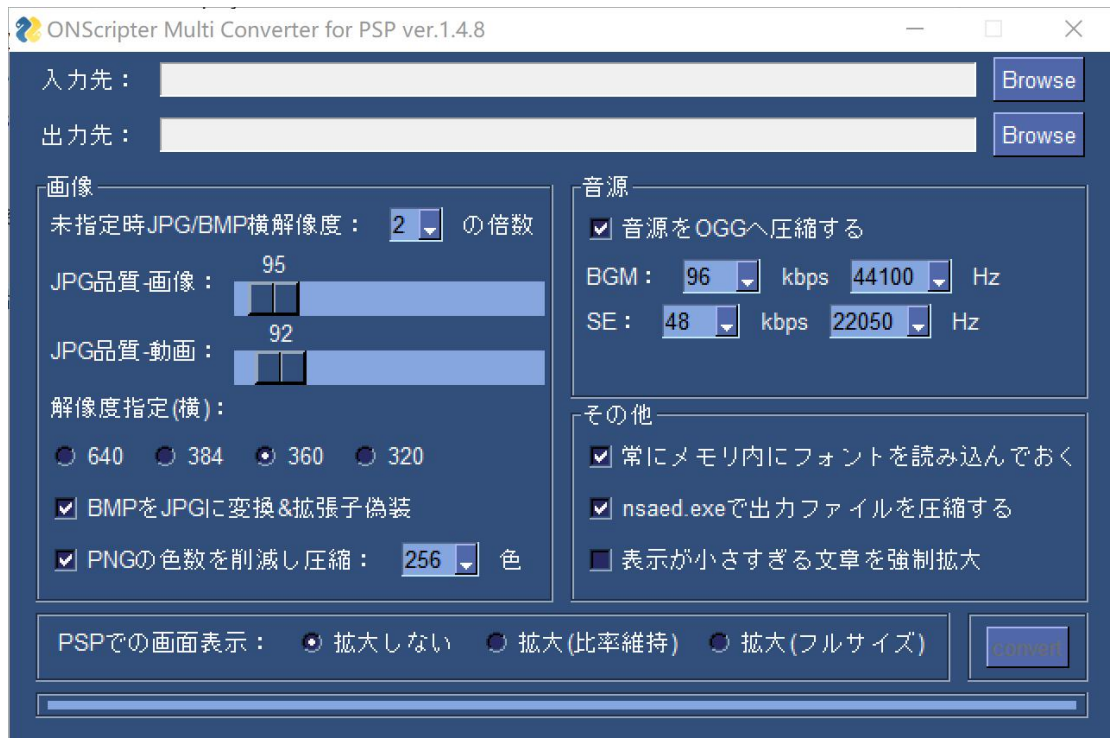
1. 直接转换

https://github.com/Prince-of-sea/ONScripter_Multi_Converter

有一个日本人在去年末发布了这个叫 ONScripter Multi Converter 的工具，可以把其他的 ONS 游戏封包资源转换成 PSP 适用的分辨率和尺寸，然后再配合 ONS for PSP 即可运行了。

不过你要是从 Github 上下载的话需要按照他的教程去分批下载指定软件来组合，这里我已经提前弄好了。

打开 ONS For PSP 游戏转换工具，打开 NSC2ONS4PSP_2.exe 运行即可。（这个工具好像需要安装 Python 才能用）



工具选项里“入力先”是选择 ONS 游戏的文件夹，第二个“出力先”是输出转换号 ONS 游戏文件的文件夹。

画像那个选项是设置图像质量，这里我们默认两倍，画质越差速度越快，原比例画质的话转换速度会慢一点。

解像度设置选择 320 或者 360。

下面两个 BMP JPG 选项和 PNG 图片颜色压缩也会降低质量，也会影响速度，具体可以自行测试。

音源，也就是游戏音效，默认是 96K 音乐和 48K 音效，这个也可以自己调试。

另外 3 个选项我因为时间关系没有深入研究，有兴趣可以自己看看。

最后的 PSP 画面表示设置选哪个的话，最好选中间的扩大(比率维持)，左侧选项会强行把 4:3 的游戏拉伸 16:9 导致画面失真，扩大(XXXXX)会导致游戏分辨率强制改为 320X240，在 PSP 上显示无法全屏)

这里贴出来这个软件的作者自己写的帮助内容(原文是日语，我用 deepI 翻译过来了)：

图像

未指定时的 JPG/BMP 水平分辨率

通过将图像的水平分辨率设置为特定倍数、

这样就可以避免“站立的图片旁边显示神秘竖线”的问题。

默认设置为 2 的倍数。

JPG 质量（-图像、-视频）

指定转换为 JPG 格式的图像质量。

数字越小，体积越小；质量越高，图像越好。

分辨率规格（水平）

指定转换后游戏的分辨率。
基本上可以保持为 "360"。

将 BMP 转换为 JPG 并伪装扩展名
JPG 转换适用于无透明背景的 BMP。

减少和压缩 PNG
减少 PNG 中的颜色数量，大幅缩小其大小。
在 v1.4.2 版中，现在可以指定要减少的颜色数量。

音源
将音源压缩为 OGG
使用 FFmpeg 转换游戏中的所有音源数据。
可对 BGM 和 SE（或非 BGM）进行单独设置。
（BGM 和 SE 之间的区别取决于路径名中是否包含 "bgm "或 "cd"，以及场景文件中是否有作为 BGM 使用的证据）。
其他。
始终将字体载入内存
在 PSP 上运行时，始终将字体加载到内存中、
此设置决定是否可以加快文本显示速度。
（不建议在 PSP-1000 上使用，因为会增加内存消耗）。
（作为一个进程，它只会重写 ons.ini 中的 "FONTMEMORY"）。

使用 nsaed.exe 压缩输出文件
转换完所有图像/声音文件后、
将它们分为三类：图像、背景音乐和非背景音乐。
这些文件被分割压缩成多个 "arc.nsa "文件。

强制放大显示过小的字符
强制放大在 PSP 上显示时太小而无法阅读的字符。
将 PSP 上显示的太小而无法阅读的字符强行放大到不会压坏的大小。
（可放大的字符仅适用于 setwindow 指令。

下级菜单
PSP 上的屏幕显示
重写 ons.ini 中的 "SURFACE "和 "ASPECT"、
您可以选择在 PSP 上显示时是否放大屏幕。

转换
按此处开始转换。

按 [convert] 并等待一段时间（几秒至几分钟）、
显示 "处理完成 "时，转换完成。
为 ONScripter for PSP 准备 EB00T.PBP 和 default.ttf、

将它们放入装有 CFW/LCFW 的 PSP 或装有 Adrenaline 的 PSvita 中，开始游戏！

注意事项等

规格

如果没有准备好所有 "必需品"，则无法启动。

使用本工具时输出的 ons.ini 文件、
说明适用于新版 ONScripter。

仅支持 4 种游戏分辨率。
除以下分辨率外，无法进行转换

800x600

640x480

400x300 ← 真的很怀疑

320x240 ← 诚然也有疑问。

即使游戏标题支持该分辨率、
并不意味着软件一定能正常运行。
(ONS 规格使得依赖 DLL 或 lua 的软件无法使用)。

关于使用 CD-DA 的软件

要在 ONScripter 端使用 CD 音频性能的传输功能、
请为输入目的地先准备好已吸出的音源 (wav)。
转换为 ogg 由本工具执行，因此无需事先转换。

已知问题

无法进行 MIDI 转换。

作者从未使用过 MIDI。

也许它目前仍能正常工作？

nbz 处理不足

无法处理 nsa/sar/ns2 存档外的 nbz
因为场景文件被批量替换为 ".nbz" → ".wav"、
可能会出现意外行为。

承诺

制作者对使用本工具可能产生的任何问题或弊端不承担任何责任、
对于使用本工具可能产生的任何问题或弊端，制作者不承担任何责任。
本工具的制作者对使用本工具可能产生的任何问题或弊端不承担任何责任。

最后

... 现在谁在 PSP 上玩小说游戏？

选完选项之后就可以点右下角的按钮转换了，ONS 游戏转换的速度看处理器和内存大小，还有 ONS 游戏本体的大小和 ONS 脚本复杂程度了。
我的电脑是 8G 内存+i5-6300U，测试转换 1G 以上大小的 ONS 游戏跑了六七个小时

时，几十 M 的 ONS 游戏则是几分钟。

后面我在 16G 内存和 i7-1165G7 处理器的电脑上跑一样的东西，速度在半个小时到一个小时左右吧。

转换完成后打开 ONS For PSP 启动程序的文件夹，参考我写的建议来复制 ONS 启动方式到转换完成的文件夹里面，然后可以在 PPSSPP 模拟器测试一下能不能运行，能正常运行就代表基本转换成功了。

然后打开 PSPViewer LMAN，将 ICON0.PNG(游戏图标)和 PIC1.PNG(游戏背景)点击鼠标右键选择 Extract 这个选项，然后指定文件夹给提取出来，修改掉对应游戏的 PSP 启动图像和背景之后,再右键点击 ICON0.PNG(游戏图标)和 PIC1.PNG(游戏背景)选中 Replace 打开修改完成的图像之后即可完成游戏图像修改了。

游戏名称则需要如上的操作方法提取出 PARAM.SFO 文件后,使用 PSP 自制程序名称修改工具 PBP Editor Tool 文件夹里面的 kautismSFOEditor 这个工具修改完成游戏名称后,再使用如上的操作方法替换 PBP 里面的文件即可修改完成游戏名称。

2. 拆包 NSA 文件自己改图片格式

第一个教程里不能用工具成功转换的话，就自己来拆包改吧。（最好提前试一下那个 ONS 游戏能不能在 PSP 上加 ONS 启动程序运行，能运行了再阉割）

首先我们得看准备阉割的 ONS 游戏的 nsa 文件有几个，不同的文件结构放了不同的东西（例如 arc1.nsa 里面放了 CG 图片，arc2.nsa 放了音乐）

« Local Disk (C:) > 游戏开发工具和素材 > NScripter_2011 > 新建文件夹 (2) > Love for PSP

在 Love fo...

名称	修改日期	类型	大小
备份	2024-06-26 15:04	文件夹	
0.txt	2024-06-26 15:08	文本文档	128 K
arc.nsa	2024-06-26 3:03	NSA 文件	31,370 K
default.ttf	2014-11-28 19:47	TrueType 字体文件	3,010 K
EBOOT.PBP	2024-06-26 3:22	PBP 文件	5,605 K
ons.ini	2009-05-05 11:55	配置设置	1 K

整理

用 54

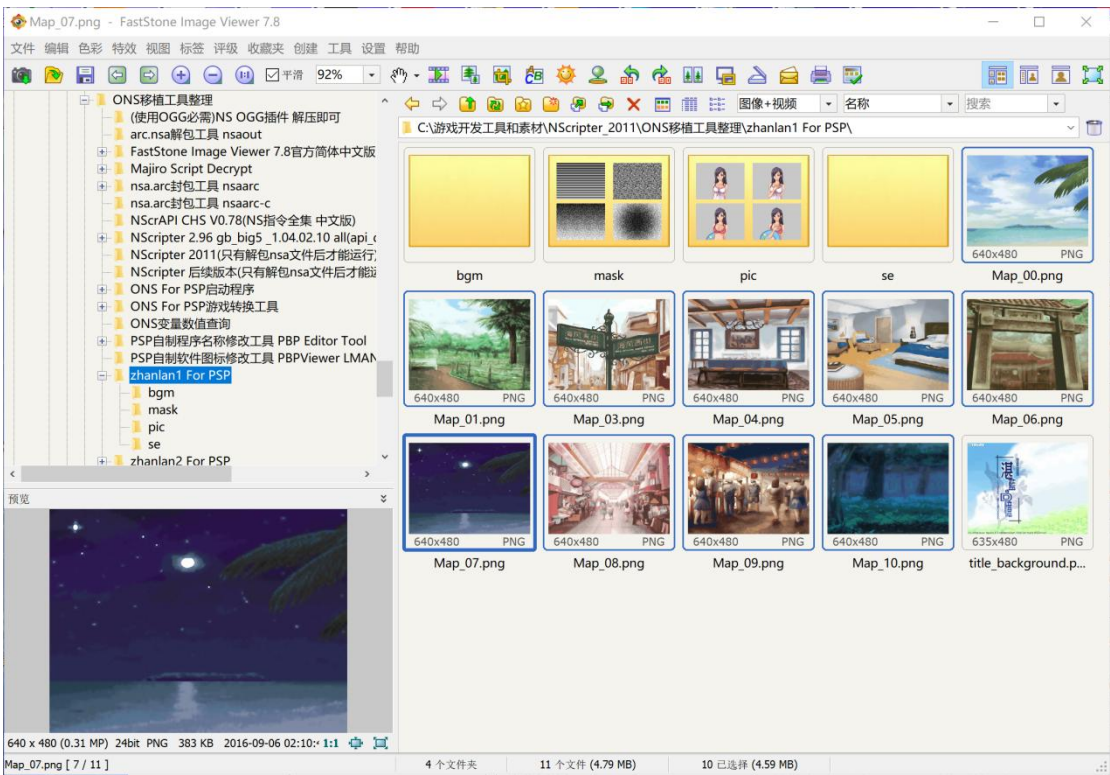
然后把 arc.nsa 文件放到 arc.nsa 解包工具 nsaout 文件夹里（注意：解包 NSA 文件只认 arc.nsa，诸如 arc1.nsa arc2.nsa 这种的不认，需要手动把文件名改成 arc.nsa）

名称	修改日期	类型	大小
arc.nsa	2024-06-27 2:06	NSA 文件	4 K
arc.nsa解包工具 nsaout.rar	2024-06-28 0:33	WinRAR 压缩文件	979,371 K
bzip2.exe	2002-08-04 1:31	应用程序	68 K
nsaout.cpp	2004-04-29 22:29	CPP 文件	14 K
nsaout.exe	2004-05-01 3:54	应用程序	276 K
readme.txt	2004-05-01 3:54	文本文档	1 K
temp.dat	2023-12-26 22:49	媒体文件(.dat)	759,808 K
教程.txt	2024-06-25 0:06	文本文档	1 K

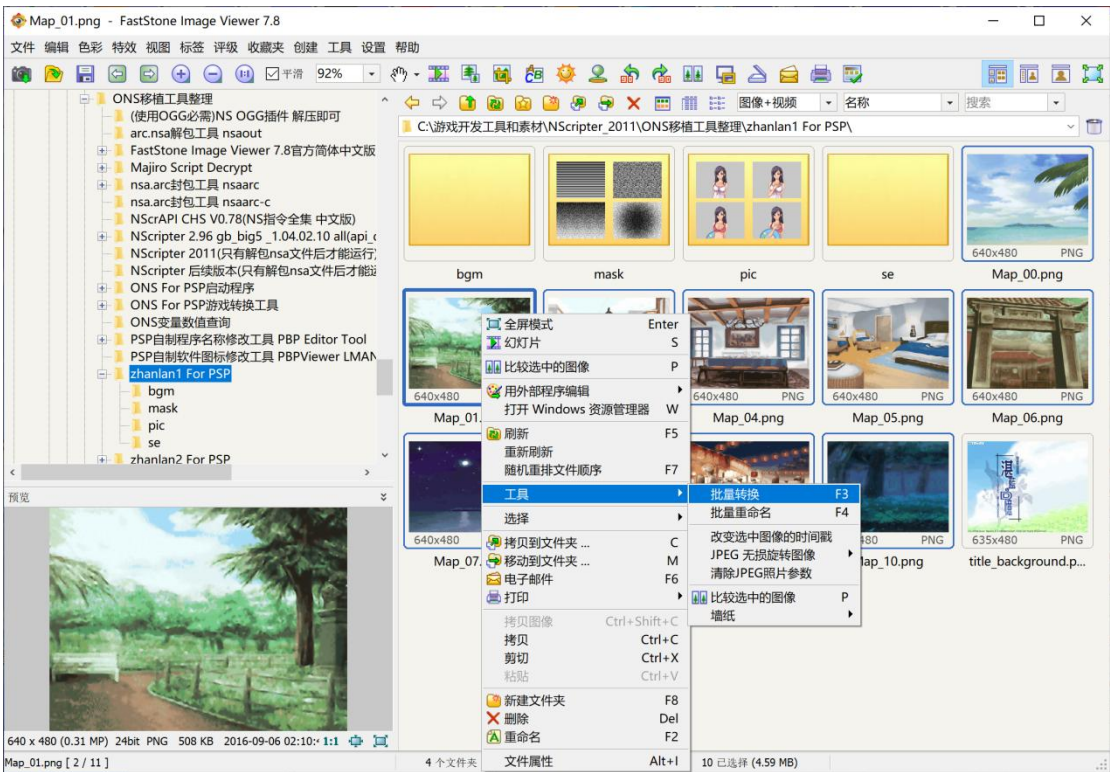
再把 arc.nsa 拖到 nsaout 上面打开，等 Windows 命令行跑一会，跑完之后看游

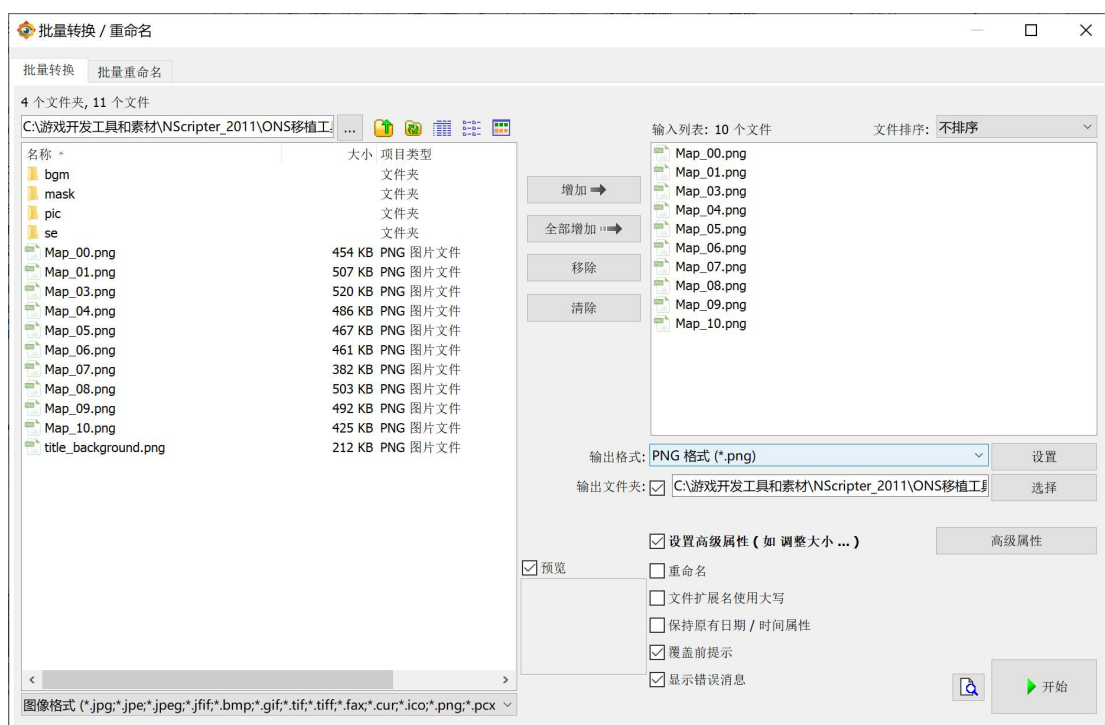
戏文件，如果解包出来的是音乐文件就可以直接删了，一般不需要修改音乐文件的。

如果解包出来的是素材就可以直接修改图片分辨率了，这里我用的是 FastStone Image Viewer 7.8 官方简体中文版。

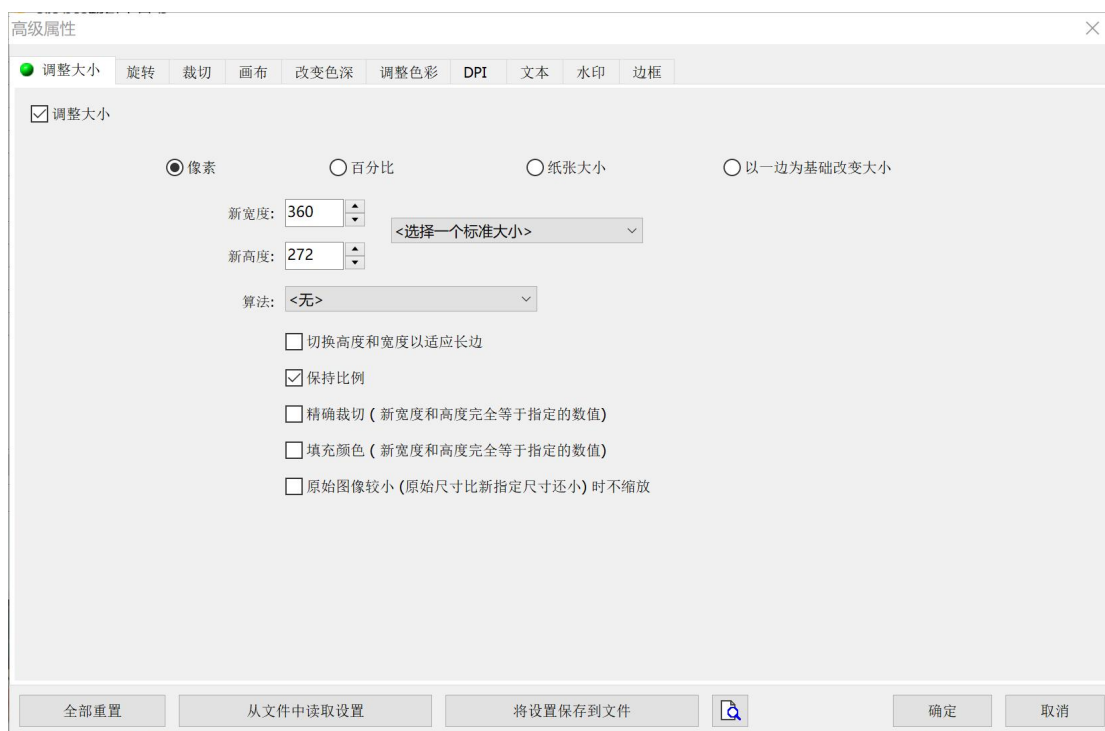


这里我们圈中要修改的素材，然后右键选择批量转换。





这里进入批量转换之后，点击高级属性的按钮。



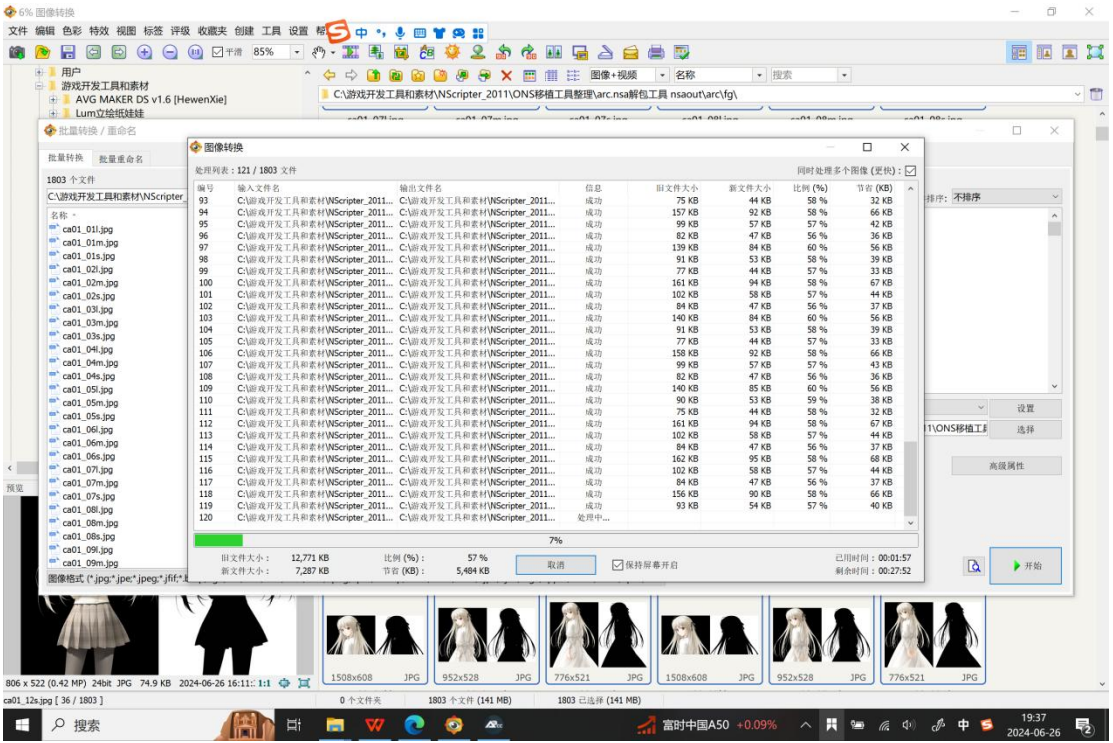
PSP 的分辨率是 480X272，这里我们只需要等比例修改，让游戏大部分素材竖向都可以等比例缩放改成 272P (举个例子，一个游戏的 CG 分辨率是 800X600 (4:3 的图片比例)，这个可以找一些诸如屏幕 PPI 计算器或者是可以计算比例的计算器 (我附带了一个标准比例计算器) 或者是 Windows10 的照片程序，然后尝试竖向分辨率写 272 (如果是按像素来计算的话)，横向分辨率再调整几次来计算一张图片修改分辨率横向改为 4:3 该改成多少)。

一般 4:3 的 CG 图片是改成 362X272 这个分辨率，人物 CG 的高度不超过 272。

然后这是一件重复度不低的工作，需要折腾上几个小时，甚至十几个小时或者是几天才能改完。

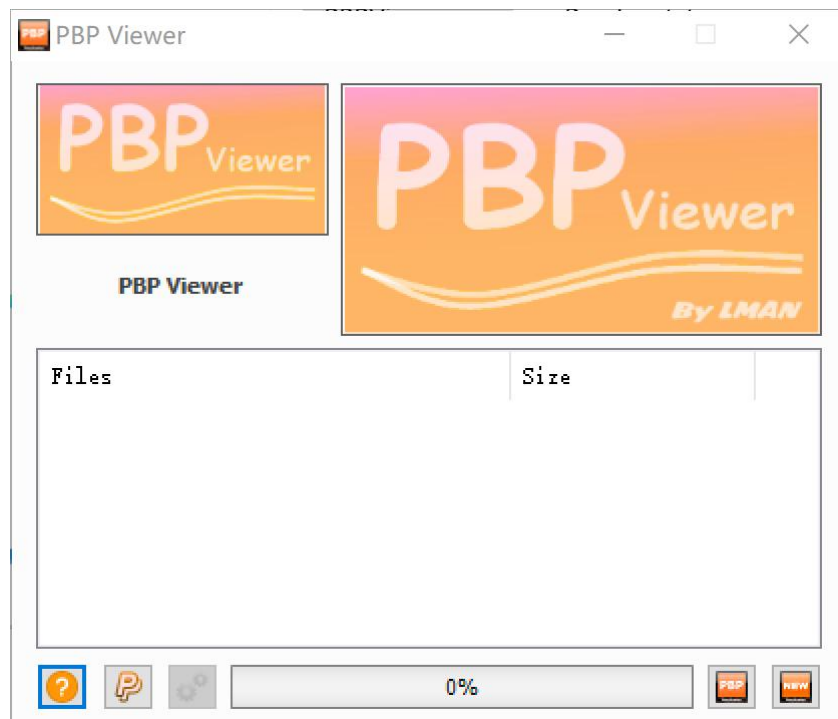


另一个选项是等比例缩放，这个得根据实际情况使用。设定完成点击开始按钮，然后等待转换。



修改完成后把 nsa 文件夹移动到 nsa. arc 封包工具 nsaarc 文件夹里，然后运行 nsaarc. exe，然后选择你要封包的 nsa 文件夹，选好了之后再选择你要保存的文件夹，程序会自己完成封包。再把封包完成的 nsa 文件放回原 ONS 游戏选择覆盖，然后打开 ONS For PSP 启动

程序的文件夹，参考我写的建议来复制 ONS 启动方式到转换完成的文件夹里面，然后可以在 PPSSPP 模拟器测试一下能不能运行，能正常显示图片尺寸就代表修改成功了，不过游戏的一些 UI 素材不好搞。
然后打开 PSPViewer LMAN。

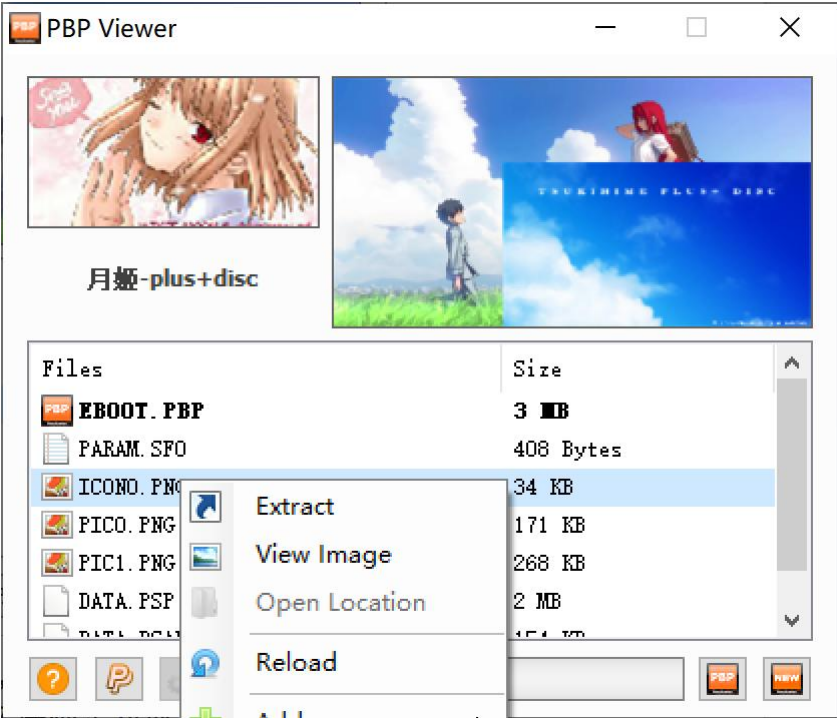


点击右下角的 PBP 按钮，然后打开我们刚才加入的 ONS For PSP 启动方式。

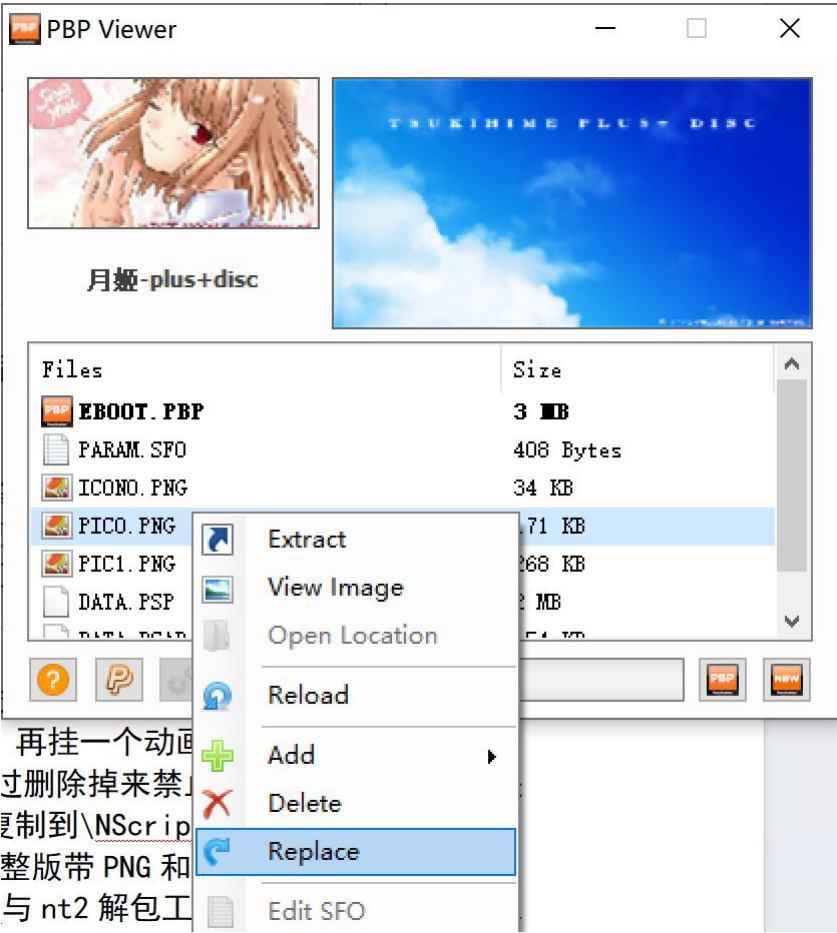


ICON0.PNG 代表游戏图标(左上角的图片)，PIC1.PNG 代表游戏背景，PICO.PNG 代表游戏右下角显示的图片，PARAM.SFO 文件则是对应游戏信息。
点击任意一张图片，鼠标右键选择 Extract 这个选项，然后可以指定一个文件夹

把这张图片给提取出来。



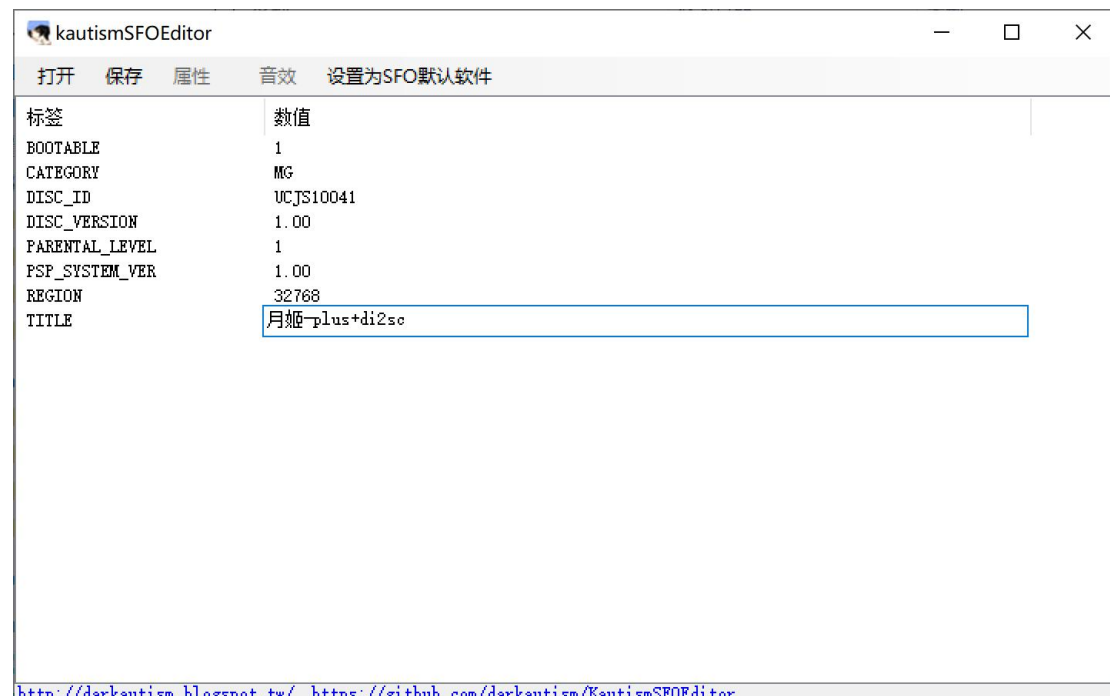
修改掉对应游戏的 PSP 启动图像和背景之后，再右键点击 ICONO.PNG (游戏图标) 和 PIC1.PNG (游戏背景) 选中 Replace 选项。



打开修改完成的图像之后即可完成游戏图像修改了。

游戏名称则需要使用 PSPViewer LMAN,再使用上面的操作方法,提取出 PARAM.SFO 文件。

然后我们使用 PSP 自制程序名称修改工具 PBP Editor Tool 文件夹里面的 kautismSFOEditor 这个工具打开 PARAM.SFO 文件。



这时候我们选择 TITLE 选项修改完成游戏名称后选择保存,再使用上面的操作方法替换 PBP 里面的同名文件,即可修改完成游戏名称。

PS:如果一个游戏在开场有调用 CG 动画播放的脚本的话,建议直接修改脚本删了吧, PSP 跑 ONS 的效果其实不能算太好的,再挂一个动画不得卡死。

理论上可以找到 0.txt 文件里面的脚本通过删除掉来禁止播放动画,如果文件是 nscript.dat 这代表脚本加密了,把文件复制到\NScripter 2.96 gb_big5_1.04.02.10_all(api_dll)_in_one(NS 完整版带 PNG 和 OGG 插件)\NS CHS 1.04.02.10 这个路径里面,然后打开 dat 与 nt2 解包工具.exe 文件,然后输入 nscript.dat 就可以解包 txt 文件出来了。

PS2:本工具合集里附带的 NS 指令啥的只是备用,给那些想写 NS 脚本来开发文字冒险游戏的人提供一种可能性罢了,还有一些杂七杂八的玩意,想在其他平台上捣鼓 ONS 的也可以参考一下。

关于 PSP 运行 16:9 的 ONS 游戏的一个问题

说一下, PSP 虽然可以使用更新的 ONS (2012 年的版本) 来运行 16:9 比例的游戏,但是没有人增加对 GBK 编码的支持,这会导致游戏无法正常显示中文,而 ONS 的 PSP 版本主要是日本地区的开发者在做,而日本地区用的是 Shift-Jis 编码,只有纯日文游戏可以正常显示。

而另外几个支持 4:3 比例的 ONS 启动程序是支持 GBK 编码的,可以正常显示中文。非要想解决这个问题,除非你们和 2009 年的封魔夜君一样,拿日文里面的几百

个汉字去凑中文 ONS 游戏(这里指的就是 PSP 的月姬移植版)
，或者是有人对 ONScripter 在 2012 年更新的 PSP 版本增加 GBK 编码支持才能解决问题，具体情况可以参考我放出的那个是谁爱上我 PSP 演示 DEMO(文件夹里面的 Love for PSP)，你们自己试一试往 0.txt 这个脚本文件里面添加中文看看到底能不能正常显示了。

流浪的猎人

2024 年 6 月 28 日