

CPU のビット数と画面表示との連関

8 ビット CPU を利用したファミコンでは、「ドラゴンクエスト」のメッセージ画面やステータス画面がひらがなやかたかなで表示されていたが、16ビット CPU を利用したスーパーファミでは同一場面で漢字表示がなされている。また 32 ビットゲーム機では、それまでの 2D 画面表示から 3D 画面表示へと技術変革がなされている。

画面 1 > YouTube「ファミコンRPGラスボス登場&退場シーン集」

<http://jp.youtube.com/watch?v=Wp5L14Tusm8>

「ドラゴンクエスト」のメッセージ画面やステータス画面がひらがなやかたかなで表示されている。



画面 2 > 「ドラゴンクエスト II 悪霊の神々〜エンディング (FC 版)」

http://www.youtube.com/watch?v=wUxCKtFV1Zg&feature=Playlist&p=B864F9D82E8932A0&playnext=1&playnext_from=PL&index=40

ドラゴンクエストII 悪霊の神々〜エンディング (FC版)



画面 3 > DragonScreen2301 (2007)「ファミコン版「ドラゴンクエスト III そして伝説へ...」のエンディング場面」

<http://www.youtube.com/watch?v=00rdzq2g6Qk>

ドラゴンクエストIII そして伝説へ...〜エンディング (FC版)



画面 4 > DragonScreen2301 (2007)「スーパーファミ版「ドラゴンクエスト III そして伝説へ...」のエンディング場面」

<http://www.youtube.com/watch?v=PuK0DWf8wT8>

ファミコンでは 256ドット×224ドットという画面解像度であったが、スーパーファミは最大で 512ドット×478ドットの画面解像度となっている。

そのことにより、画面 2 は画面 1 よりも緻密な描画が可能となっている。

ドラゴンクエストIII そして伝説へ...～エンディング (SFC版)



画面 5 > DragonScreen2301(2007)「ドラゴンクエスト VII エデンの戦士たち～エンディング (PS 版) [2/3]」

<http://www.youtube.com/watch?v=kjlo7spaDNQ>

プレイステーション版のドラゴンクエストでは 3D 画面となり、ファミコンやスーパーファミなどの 2D 画面よりも遠近感がより強調された画面となっている。

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち～エンディング (PS版) [2/3]



画面 6 > alogocon (2011)「天地を喰らう2__曹操戦」(ファミコン画面)

<http://www.youtube.com/watch?v=z7EyyRX9Camg&feature=relmfu>

8ビット CPU のファミコンでも漢字を表示できないわけではないが、一定の工夫が必要である。下記のゲーム画面上で表示されている漢字は、文字として取り扱われているわけではなく、グラフィックとして表示処理されている。

右のゲーム画面では「曹操、許褚、典韋」と漢字表示されているが、メッセージ画面では「ソウソウ、キョチヨ、テンイ」というようにカタカナ表示となっているのはそのためである。

天地を喰らう2__曹操戦

