

ACT SFC/互換機用

# Taco

(仮題)



Character design by  
Toyoi Yuta

**PA**  
GAMES  
<http://pagam.es/>



↑ ドロボー猫だ！



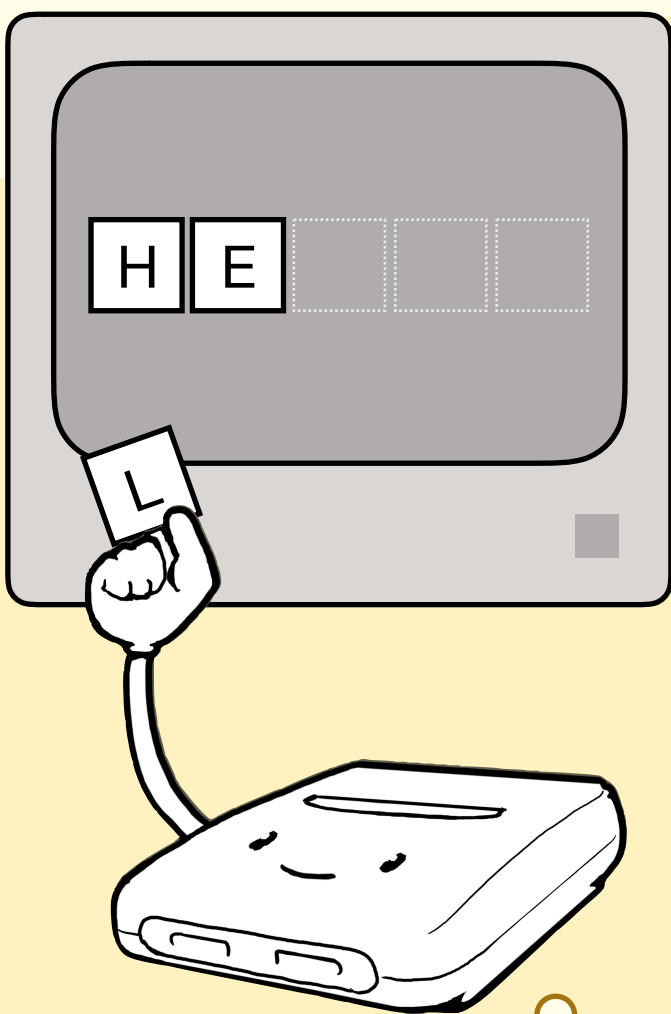
↑ 体当たりで攻撃！



↑ 魚を取られて怒った猫。こいつには触れないよう注意。



↑ このUFOは魚で飛ぶのだ。集めた魚を持って行こう。



何でも自分でやらなきゃ  
いけないんだネ……！

## スーパーファミのゲームってどうやって作るの？

スーパー「ファミリーコンピュータ」の名前通り、スーパーファミもコンピュータの一種なので、基本はPCのプログラミングと同じ。しかし大きな違いをひとつ挙げるなら、文字通り全てを自分で作る必要がある、という点でしょうか。

PCのプログラミングであれば、8ビット機の時代から「画面にHELLOと表示せよ」と命令するだけで簡単に表示できることが普通です。しかしよく考えれば、文字列を表示する命令の中身も誰かが作ったものである筈です。その処理は、例えばこのようになるでしょう。

1. 与えられた文字列から1文字取り出す
2. 文字の画像を表示するようPPU（画面表示用チップ）に指示する
3. 表示位置を1文字分ずらす
4. まだ表示する文字があれば1.へ戻る

さらに言えば、2.で指示している文字の画像——つまりフォントも誰かが作らなくてははいけませんね。

PCであればこういった処理はハード本体やOSに組み込まれているものですが、昔の家庭用ゲーム機では、これらは全てゲームの開発者が自作する必要があります。PCのようにこれらを本体に組み込んでしまうと高コストとなり、とても子供に買ってあげられる値段では売れないからです。当然ハードでけちったコストはソフトに上乗せされるのですが、兎にも角にもハードを家庭に潜り込ませるための戦略ということですね。