

Pixelgrafikus platformok és játékok felbontásának összehasonlítása

A platformok csökkenő sorrendben vannak a felbontásuk szerint

Megjelenítési szabványok				Színskála	Képarány	Max. Felbontás
Tervezett retró játékok specifikációja A				8bit+alfa?	16:9	640 x 360 px
Tervezett retró játékok specifikációja B				8bit+alfa?	4:3	480 x 360 px
LCD, OLED – UWHD				8-12bit	32:9	3840 x 1080 px
LCD, OLED – UWHD				8-12bit	21:9	2560 x 1080 px
LCD, OLED - Full HD				8-12bit	16:9	1920 x 1080 px
CRT – PAL (50 Hz)				8bit	4:3	768 x 576 px
CRT – NTSC (60 Hz)				8bit	4:3	640 x 480 px
Gen.	bit	Év	Gyártó	Platform	Képarány	Max. Felbontás

Források:

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Sz%C3%ADnm%C3%A9lys%C3%A9g>

<https://www.displayninja.com/what-is-aspect-ratio/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Ultrawide_formats

https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_CRT,_LCD,_Plasma,_and_OLED_displays

<https://www.labtrain.noaa.gov/osha600/intro/tcolor.htm>

https://www.lg.com/hk_en/monitor/lg-31MU97

https://www.diffen.com/difference/NTSC_vs_PAL