

V9968 開発進捗報告

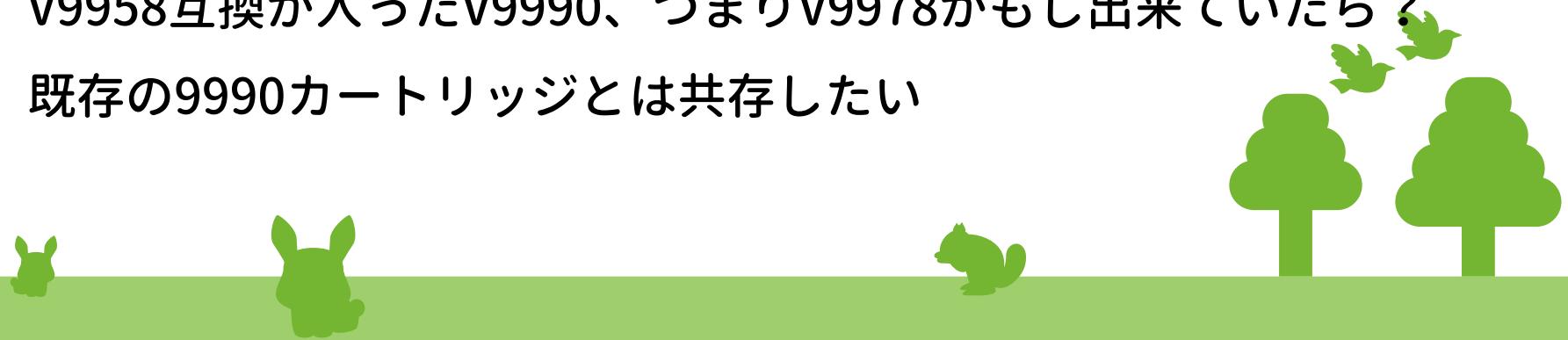
2025年12月13日

HRA!



V9968とV9978棲み分け

- ゴメンナサイ! **6月発表時点から大きく変わっています**
- V9968は V9958の改良版
 - これまでV9958を使ってきて色々見つかった不満点を軽減する
- V9978は V9990の統合版
 - V9958互換が入ったV9990、つまりV9978がもし出来ていたら？
 - 既存の9990カートリッジとは共存したい



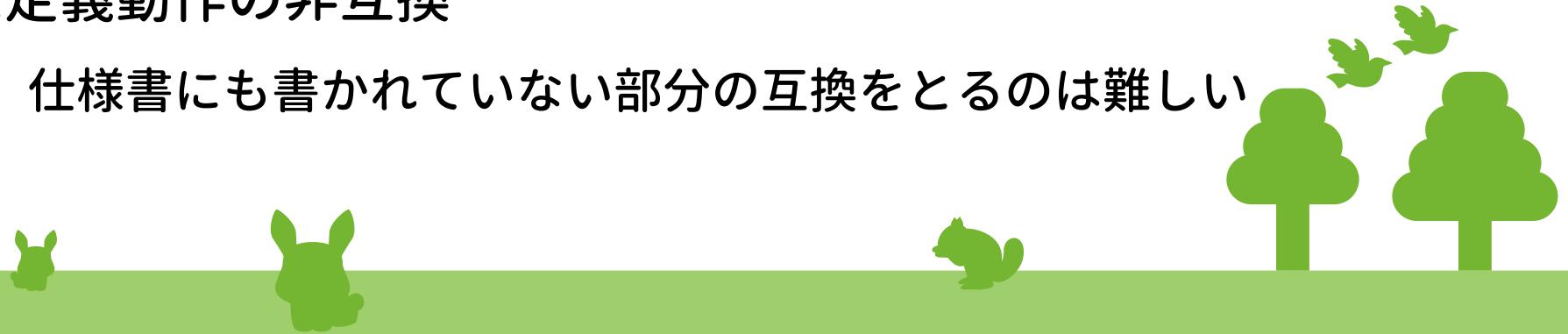
V9968スペック

- V9958互換
- VRAM 256KB
- Sprite Mode3追加
- 32768色中256色パレット追加
- VDPコマンド高速モード追加
- 垂直スクロール非追従モード追加
- 新VDPコマンド追加(3コマンド)
- フラットなインターレースモード



V9958互換

- 概ね互換
 - 100%互換と言い切るのは難しい
- ほんのちょっと速いVDPコマンド
 - 完全に同じ速度にするのは困難
- 未定義動作の非互換
 - 仕様書にも書かれていない部分の互換をとるのは難しい



VRAM 256KB

- 起動時は 128KB の挙動
 - これは互換性のため
- 256KBモードに切り替えて使う
 - SCREEN5 で 8page, SCREEN8 で 4page 使えます



Sprite Mode3

- Dot by dot で 15色+透明 が使える
- 16種類のパレットセットから選択して使える(Plane毎)
- 水平最大16枚、1画面内64枚の Plane表示
- EC bit を廃して符号付きの素直な座標指定
- 16x16, 16x32, 16x64, 16x128 から選択(Plane毎)
- 1x1~256x256サイズへのリサイズ(Plane毎)
- 0%/25%/50%/75% の半透明 (Plane毎)



32768色中256色パレット

- R:G:B各要素が 0~31 の 32段階で指定可能
- SCREEN8 の 256色がパレットに変化
- 256色を 16色 × 16セットとみなし、SpriteMode3 でも利用
- SCREEN0~7,10,11 では PaletteSet#0 を背景に利用
- R#16, VDP Port#2 を使った設定方法が変化



VDPコマンド高速モード

- 互換モードはわざわざウェイトを入れて遅くしている
- 高速モードはノーウェイトで動かすモード



垂直スクロール非追従モード

- ・スプライト非追従モード
- ・走査線割り込み非追従モード



新VDPコマンド

- LRMM (Logical Rotate Memory To Memory)
 - ロジカルオペレーションに対応した回転拡大縮小付きコピー
- LFMC (Logical Font CPU to Memory)
 - ロジカルオペレーションに対応した 1bpp イメージ描画
- LFMM (Logical Font Memory to Memory)
 - ロジカルオペレーションに対応したVRAM上フォント描画



フラットなインターレースモード

- SCREEN7インターレースモードが 512×424 の扱い
- 表示のチラつきは健在！
- VDPコマンドで素直に線や画像を描画できる
- LFMC/LFMMと組み合わせれば高解像度漢字表示も容易



V9968カートリッジ注意点

- ・一般向けではありません、開発向け先行リリースのような意味合いで
- ・基本的にV9968はMSX2++のみに搭載されるモノです
 - V9968以降専用ソフトは002Dhが4以上であるかチェックするだけでいい
- ・MSX2++はCPUもシステムバスも速くなり、それでシステムバランスがとれます
- ・V9968機能を使ってみたい/マルチモニターしてみたい、そんな人向けです



V9978予定

- V9990の主要な機能を取り込み
- VRAM 8MB
- VDPコマンド トライアングルフィル(三角形塗りつぶし)
- 高度なPCGモード
- スプライトのさらなる強化
- 広範囲仮想空間からの切り出し表示
- Discord/X を使って詳細仕様を詰めます



DEMO

言葉で説明するよりも、見せた方が早い！

