

## ■はじめに

こんにちわ！“のすたる山翡翠(やませみ)”と申します。「ノスタルジー」をコヨナク愛する山翡翠です。イベントは初参加なので「はじめて」です。そして、このペーパーをお手に取っていただき、感謝感謝！これまでイベントは「見る側」だったので、レトロなものを扱うイベントがあるのを知り、2018年9月にゲームアンティーク2018に行ってみました。それがとても面白かったのと、周囲の押しもあって、今度は「出す側」に回ってみようと思い、出展に至りました。

今回は我が家に埋没していたパソコン・ゲーム・書籍をホコリと格闘のうえ発掘し、それらを展示＆試遊を予定しています。そして、このペーパーでは展示するそれぞの機械の簡単な紹介と個人的な思い入れを書かせていただきます。

各機種の詳細についてはwikiに書かれているんで、気になる方はそちらを見ていただくとして、ここではあくまで「思い入れ先行！」なのです。



## ■ X68000

シャープが1987年に発売したマシン。MZシリーズとは別の部署（家電部門）が開発。前身はX1（エックスワン）で、こちらも名機。今回展示するX68000はACE HDが2台。しかし2台ともハードディスクは使えず、うち1台はフロッピードライブ（0）が故障…。（強制イジェクトされる）。

逆に、それ以外は動作OK。実はこれら2台、譲ってもらったものなのです（1997年に会社の先輩・1999年に大学時代の先輩から）

ゲームの展示（試遊）は右に載せた+αです。アットランダムに動かしますがリクエストがあれば優先して受け付けるので、どうぞです！



## タイトル（順不同）

グラディウス  
沙羅曼蛇  
パロディウスだ  
出たなツインビー  
ゼビウス  
ファンタジーゾーン  
パックマニア  
ボスコニア  
源平闘魔伝  
STAR FORCE  
リブルラブル  
(専用パッド有)  
R-TYPE  
ドラゴンスピリット

## ■ MSX

「異なるメーカーで同じソフトを動かそう」という思想でマイクロソフト主導で1983年秋ごろにデビューしたパソコン。メーカー違えど、心臓部分はマイクロソフトの共通ソフト（今でいうWindows）とハードが組み込まれています。今日のWindows PCがそれを受け継いでいる感じです。今は当たり前だけど、パソコンがメーカー間で互換性が全くなかった当時は、これはとっても画期的な事でした。

初期のMSXはグラフィックスが弱かったので、これを強化させたのがMSX2なのですが、本展示では、「MSX（カシオMX-10）+グラディウス」を動かしてみたいと思います。ただし、ビデオ信号をアップコンしてパソコンのモニタに映しているので、画質が悪いです。あとはカートリッジが接触不良で、うまく起動しないことも考えられますが、はたして…。



## ■ MZ-700

1982年後半にシャープから発売された機種。パソコン(当時はマイコンと呼称)の礎を築いたMZ-80系の流れを組んでいます。後述するマシンに備わっていた「綺麗な」グラフィック機能や「和音」機能に乏しかったが(80x50のセミグラフィックス、音は単音)、逆にそれが幸いしました。なんといっても「単純」「プログラミングが楽」。取説もオーナーズ・マニュアル一冊のみでしたが、内容はとても濃いもので(当時の標準だった)BASICをはじめ、アセンブラー・Z80Aの命令表・ハードウェアの制御方法・回路図がキッチリと書かれており、とても重宝しました。弱点であったグラフィックスやサウンド機能も「有志達」が様々なテクニックを駆使して現在も実践しています。

私自身は最初はBASIC中心でしたが、動作に不満を持ち、アセンブラー(マシン語)を独学で習得したのがこの機種です。とても勉強になりました。

壊れたら回路図のおかげで故障箇所も追っかけやすく、(秋葉原に)部品を買いに行って自分で修理もできました。いまだと考えられないですね。

今回は、モニターがないので本体は動かせませんが、Windows PCのエミュレーターで動かします。当時を知っている方は懐かしんでもらえると幸いです。なお、エミュレーターで使っているROMイメージは所有する実機から取り出したもので、ソフトについては、オリジナルのカセットテープから取り出しました。



## ■ FM-7

1982年後半に富士通から発売された機種。FM=Fujitsu Micro の略。前身は FM-8。FM-8同様 2CPU(モトローラ製 6809 x2)を持ちますが、FM-8より速度が速くなった事 & 3重和音(PSG)が標準装備されたことが大きな違いです。

グラフィックスは 640x200、1ドットあたり8色表示。当時は「綺麗」な部類にあり、それを活かしたゲームがたくさんありました(いわゆる“18禁”も含みマス)。だがしかし、グラフィックスの高速処理に難がありました。これを克服するために 2CPU の能力を使いこなす必要があり、それはそれは高度なテクを必要としましたが、使いこなされたソフト(特にシューティング系)のデキ映えはすばらしいものがありました。

(当時中学生だった我々の間では「CPUが2個ある=高性能=すげー」という感じだったが、実際はそうではなかったのです)。

そんなわけで、FM-7 は MZ-700 ほど、積極的にプログラミングはせずゲーム中心でした。しかし、フロッピーディスクを使うようになってからは「カセットテープのゲームはロードに時間がかかるからフロッピーから起動したい!」という願望が日に日に増してきたので、ローダーの解析(逆アセンブル)やフロッピーディスクの内部を直接制御するために、アセンブラーを少々かじりました。

ほかには、FM音源を後付したので、曲を書いたりしていました(今日の DTM の原始版!?)  
こちらも、本体・ソフトの展示のみです。



## ■ 雑誌もろもろ

私がプログラムを学んだ「マイコンベースックマガジン」(1982/12~1983/12)、ベースックマガジンのオマケだった「スーパーソフトマガジン」(1983/11~1984/11)、(1985~1986/9頃の)「テクノポリス」数冊、アセンブラーの習得に役立った「Oh! MZ」数冊などが置かれておりますので、ご覧ください。

## ■ おわりに

ここまで読んで下さり、ありがとうございました!。このへんに締めたいと思いますが、ちょっと余裕ができたので次ページにオマケを書きました。若干専門的なのですが、昔私が入れ込んでいた事です。  
…にしても、昔は「なければつくる」がモットーで色々やってきましたが、いまは技術の進化で作らなくてもハイクオリティなものが手に入っちゃう時代。それはそれでいいのですが、なんだか昔よりも「考えること」をしなくなっている自分がちょっとなあ、って感じです。ただ、今回のイベントをきっかけに、すこしずつ昔の事を取り戻していくかなあ、と思うのでした。

なお、当サークルは公開できるWebサイトやTwitter などは現在ありません。今後作るかどうかは今のところ未定です。なにかあれば、メールでお願いします。