

### ■2度目の参加デス

はじめまして～の方ははじめまして！、そうでないかたはご無沙汰しております！“のすたる山翡翠(やませみ)”と申します。 「ノスタルジー」=「古いもの」をコヨナク愛する”山翡翠です。ゲームアンティーク2019(昨年4/21実施)が初参加でした。前回来て頂いた方、ありがとうございます！予想外の反響に感謝です！そしてあれから約10か月、ゲームアンティーク2020にも参加させて頂くことになりました。開催日は令和2年2月2日通称「2. 2. 2.」、いわゆる「ゾロ目」。記念日に恥じないような内容になれば、と思う一方、色々不安もありますが、よろしくお願ひいたします！なお、前回はペーパー20部作りましたが、すぐになくなっちゃったので、前回のペーパーもあらためて持参します。あわせてご覧頂けると幸いです。

前回同様、我が家で埋没物の展示&試遊を予定しています。持込ハードはPCを減らしましたが、その分ゲーム機を増やします。X68000・MSX・古(いにしえ)のPCソフト、そして歴代の！？ゲーム機・書籍を展示しますので、見て遊んで下さい！では展示物のあらましを紹介します(前回のペーパーと内容がカブるところもありますが、あしからず)。

### ■ X68000

シャープが1987年に発売したマシン。これまでPCの礎を築いてきたMZシリーズとは異なる部署(家電部門)が開発。今回展示するのはACE HDが2台ですが、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ます！

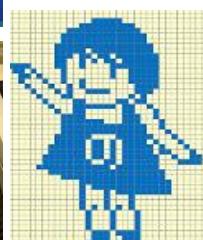


タイトル(順不同)  
 グラディウス  
 沙羅曼蛇  
 グラディウスII  
 パロディウスだ  
 出たなツインビー  
 ゼビウス  
 ファンタジーゾーン  
 パックマニア  
 ボスコニアン  
 源平闘魔伝  
 STAR FORCE  
 リブルラブル  
 (専用パッド有)  
 R-TYPE  
 ドラゴンスピリット

### ■ MSX

「異なるメーカーで同じソフトを動かす」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。

本展示では、「MSX(カシオMX-10)」を動かします。ゲーム機の項目で説明するXRGB-1を使って映像をPCモニタに映します。



## ■ PCエンジン

初代PCエンジンは1987/10/30にNECホームエレクトロニクスから発売されました。しかし、心臓部分にはハドソンと共同開発した部品(CPU等)が搭載されていました。この当時家庭用ゲーム機=ファミコン、というファミコン全盛でしたが、ゲーム画像はファミコンを凌ぐウツクシサ。強力なスプライト機能により、8ビットCPUでも相当な表現力がありました。スペースハリアーなんかがいい例です。そして、時が流れ平成に。PCエンジンには世界初のメディアが登場しました。CD-ROMです。それまでCDは音楽を聴くのみでしたが、これを大容量記憶ハードとして普及させたのはPCエンジンでした。

メディアはCD→DVD→BD...と進化しましたが、その礎はPCエンジンのCDROMです。320MBの大容量によりゲームの表現力がさらに増し、ゲームは徐々に映画のようなクオリティに...。アニメの声優さんがゲームキャラに声をあてるようになったのも、CDROMソフトが出てからと思います。

今回の展示では、PCエンジンCORE GRAFX2+SUPERCDROM2+HuCARDです。CDROMは付いていますが、こちらは残念ながらドライブが動かなくなってしまいました。それ以外は完動です。

そして、このPCエンジンで特筆すべき点は、本体をPCのモニタに繋がるように改造した点です。これについては1994年あたりに「バックアップ活用テクニック」(通称「バッ活」)片手にアキバで部品を調達してチマチマやっていました。にしても当時は中古PCエンジンは¥3,000~¥5,000で買えたのに、いまは最低でも¥10,000。高いものだとPCエンジンDUOは¥50,000前後! 値段上がりましたねえ。



## ■ ファミリーコンピューター(1983夏) (ファミコン) スーパーファミコン(1990秋)

これらは超メジャーなゲーム機なのでイマサラ説明の必要はないでしょう(笑)。PCエンジン同様、これらも改造を施しております。当時「バッ活」には大変お世話になりました。

ファミコンにはAV端子を付けました。これによりテレビアンテナと繋ぐのではなく、RCAジャックでテレビのビデオ端子と繋ができるようになりました。

ちなみに、昔のゲーム機はテレビアンテナ線の間にRFユニットを付けて線を分岐させ、空チャンネル(たいてい2ch)にゲームの信号を入れていたのです。



スーパーファミコンには当初、パソコンモニタを繋げるべく回路を内蔵させたり、本体横にRCAジャックを付けたりしましたが、いまは21PのRGBケーブルをXRGB-1というアップスキャンコンバーターに繋ぐことで、VGA対応のPCモニタでキレイに映るようになったのでこの形で展示をしようと思います。



XRGB-1(↑): 映像信号(コンポジットビデオや水平同期周波数15KHzのRGB信号)を31KHzにアップスキャンを行なう箱。これにより、VGA対応のPCモニタに映すことができます。右側の21P RGBケーブルは、スーパーファミコンのマルチアウトにつないで、21P RGB端子のあるテレビにつなぐための物ですが、今回は、これをXRGB-1に繋ぎます(ちなみにプレイステーションにも同タイプのケーブルが市販されていました)。

### ■「LSI ベースボールとゲーム&ウォッチ」の話

ファミコンこの世に現れし前もテレビゲームはありましたが(カセットビジョンとか)、それよりも当時は当時で携帯ゲームが頑張っていました。

①LSIゲームや②ゲーム&ウォッチです。

①LSIゲームにも色々あり、パックマンやスクランブルなどが代表格でしがが、ここではLSIベースボールの紹介をします。これは1980年にバンダイから発売されたピコピコ野球盤です。ピッチャーの球を打つとランダムでピコピコ鳴ってヒットとかアウトとか表示される簡素なものです、なかなか面白かったです。1人で遊ぶときはオートモード、2人で遊ぶときはマニュアルモードに切替えます。オートモードの方は何度かやっていると投球パターンが読めてしまい単調でしたが、2人で遊ぶときは結構盛り上がりました。2人で遊ぶときはもう一人は反対側にあるボタンでカーブ・ショット・ストレートなど球種を選んでピッチングするのですが、カバーで手元を隠すので、バッターとの駆け引きが楽しめました。



②「ゲーム&ウォッチ」:携帯ゲームといえばコレ！って感じでした。ラインナップは色々。友達も持っていましたね～「オクトパス」とか。私が持っているのは「ドンキーコング」「ドンキーコングJr.」の2つののですが、両者とも残念なことにジャンプボタンが当初から壊れておりまして(ゴムがちぎれてなくなったり)。

…しかし、あれから40年(正確には37年！)近くの時を経て、今回の展示をきっかけに修理する事にしましたよ！。壊れたボタンは任天堂DSのABXYが物理的にジャストフィットしたので、リペアパーツを取り寄せてなんとか動くようになりました。

「ドンキーコングJr.」の方はほぼ復活しましたが、「ドンキーコング」の方はなかなか大変でした。見苦しい点はありますが、とりあえず遊べます。「ドンキーコング」は2画面のマルチスクリーンですが、当時から分解が好きな私は分解を繰り返していたため、中のネジが結構バカになっており、基板がうまく固定できずに上画面がちらつくんですよね～。これら2タイトルの修理&蘇生コラムは次ページのおまけコラムに書いたので、そちらも見てくださいね！



### ■書籍&その他

前回の展示では好評でした。「ソフトバンクの社長が、編集者だったとは」などと、レキシを知ることもできます！？

「自分が生まれる前の情報がたくさんあって興味深かったです」という声も聞けてよかったです。

今回は、新たに発掘した書籍(PCの活用本やプログラミング本など)、全て1980年代に刊行された数々の書籍を持参しますので、実際に見てもらって当時を感じてもらえたならありがたいです！

その他なものとしては、1970年代末期に誕生した電卓などですが、なかでもシャープの「さんすう博士」。これは、頭のリハビリにはちょうど良いかも！？と久々に動かして感じました(笑)。

### ■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！いや～レトロって本当にいいものですね～。当時をリアルタイムで体験していない方たちも居ると思いますが、今回の展示により「古き良き」の素晴らしさを感じて頂ける事を願ってやみません。今後もマイペースで活動していきますので、よろしくお願ひいたします！

なお、相変わらずWEBページやSNSはやっておりませんので、何かあればメールで頂ければと思います。

## ■ おまけコラム … 37年の時を経て…

37年とはなんでしょう？それはゲーム&ウォッチのドンキーコング & ドンキーコングJrの年齢なのです。歳取りましたねえ～。これら2台、当時JUMPボタンのゴムがちぎれて&なくなってしまったため、実質は一年遊んだかどうか、という感じでした。もったいない。しかし、そのときから「どうすれば機能するか」はわかつっていました。消しゴム付鉛筆の消しゴムがついている金属部分を基板に触れさせれば動作はしたのです。ただ、徐々にやらなくなり引出の奥に眠ってしまいました。

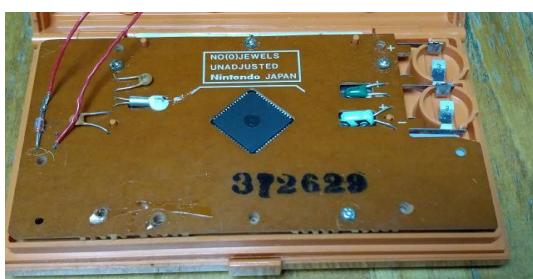
そして30年以上の時が流れ…大阪日本橋の「スーパーポテト」というレトロゲーム店にたまたま友人と入る機会がありました。そこで当時のゲーム&ウォッチ(今回の2タイトルも含む)が万単位のべらぼうな値段で売っていることにびっくり。「これは修理しないと！」と思ったわけです。

さらに時は流れゲームアンティーク2020に参加する事になった時に「せっかくだから修理してみるか」と思い、久しぶりに本体を取り出し分解をしてみたわけです。壊れたボタンをよくみると、任天堂DSのABXYボタンとほぼ同じ大きさなのでリペアーパーツでできるんじゃない？と。ということで、まずはアキバに繰り出しましたが、PSPのリペアーパーツはあるもののDSのは見つからず。ただAMAZONにたくさん出てきたので部品はすぐに手に入りました。

「ドンキーコングJr」から着手開始。予想通りボタンはジャストフィット。次にゴムの部分です。DSのゴムパーツは4つが一体なので、これをハサミで切って1つにしました(切ることに抵抗ありましたが、割り切って)。切ったボタンを本体基板のJUMP部分に載せ、ボタンを被せます。電池を入れてON！。リセット状態で時刻設定ができます。方向キーで「時」、JUMPボタンで「分」を進めていきます。押してみたところ「分」が進みました！よっしゃ！！。あとはふたをして元通りにしておしまいです。

こんな感じで「ドンキーコングJr」は蘇生完了。

この調子で「ドンキーコング」も直すぞ！と意気込んで同じようにふたを開けました。その時、1982年当時も分解を繰り返していたことを思い出しました。基板を固定するネジが結構「バカ」になっていたんです。



←の基板を外して、「ドンキーコングJr」同様ボタンを被せるのですが、現実は甘くなかったです。ボタンのストロークが長い(=操作ボタンとボタン基板までの距離が長い)のです。よって、ボタンが陥没状態に…。なので、ボタン下のゴムパーツを2つ重ねてみました。するとこの状態ではなんとか反応するときはするのですが、しないときの方が多く、これではゲームにならん！と。そして基板に固定するネジがバカになっているので、上下の画面を繋ぐコネクタの締付けが弱く、上側の画面の表示が部分的にでたりでなかったり。加えて赤い線のハンダがとれたり、と「こりやあ真面目にやらねばならんな」ということで、一旦ギブアップ。

こりや時間をかけてやらにやだめだな～と思いつつも。すぐにやれそうだったことがあったので、やってみました。まずは、赤い線の延長。これは新たなリード線をハンダでつなぐだけなので簡単カンタン。そして肝心のジャンプボタンですが、「ボタンを重ねたらどうなるかな？」とフト思いました。重ねることでストロークが長くなるのでなんかできそう。重ねたボタンの下にゴムパーツを敷き、元に戻し、電池を入れてON！！まずはボタン。「分」表示が変わっていることから分かるように、ちゃんと動きました！。画面についてはネジの締付か上画面において左側のゴリラが出てきませんが(↓の左側の画像)、ゲーム&ウォッチのロゴの部分を指で押さえるとちゃんと出てきました(右側の画像)。ようやくゲーム自体遊べる状態になったので、ひとまずこれで終わり！！この状態で展示します。



…以上、ゲーム&ウォッチ2タイトルの修理コラムでした。ここまで読んで下さりありがとうございました！！

