



はじめまして！ もしくは ご無沙汰です！ のすたる山翡翠と申します。

今回は、2022 年 9 月以来、3 年ぶり、通算で 6 回目の参加となります。2019 年 4 月の初参加から、これまで「のすたる山翡翠」は 1980 年代の PC やソフトをはじめ 8 ビットゲーム機の動態展示を行なってきました。今回も懲りずに！？バリバリ動作させたいと思います。当時を知っている方は懐かしく感じ、そうでない方、特に21世紀エイジの方にとっては、逆に（とても）新鮮に映るかもしれません！？

なお、過去 5 回分の参加チラシについては、以下の WEB に載せています。QR コードから行けませんが、アドレスは https://lexus-is-gs-ls.sakura.ne.jp/nostal_yamaseki/ です。チラシのダウンロードはご自由にどうぞ！ 以前は印刷して配っていましたが、昨今のペーパーレスに貢献…ということで、過去分はデータにしました。



■ ラインナップ

パソコン 2 機種 とゲーム機 1 機種を展示＆動かします。過去、結構な機種を展示してきましたが、なんせ機材が多すぎだと、運ぶのがガツても大変でして…。独断で「代表的！」な機種に絞りました。パソコンは、シャープ製の MZ-700(+PCG)・X68000 の 2 機種、ゲーム機は PC エンジン+CD-ROM です。

各ソフトも展示＆動作させますので、見て＆遊んでください！！

機種については、過去のチラシでイロイロ解説してきましたので、ここでは細かいことはハブきます。あしからず。あ、あとは、この年代の雑誌を数冊、陳列します！ 立読み大歓迎です！

■ X68000

毎回書いてきましたが、『理想のゲーミングPC』です。今では当たり前といいますが…普通になんでも遊べる時代になっちゃいましたが、40 年位前は、アーケードゲームでしか遊べなかったタイトルが、家庭で遊べるというのは、それはそれは感動的だったんですよ…。しかしオネダンが相当高く、誰も手が入れられるものではありませんでした。当然私も買えるわけなく、毎回持込んでいるモノは、会社や大学のバイセンから頂いたものなんですね。写真では 2 台映っていますが、今回は 1 台です。そして、このパソコン、現役のころから「電源がヨワイ」と言われております。内部の電解コンデンサが液漏れをするという事実はコウメイナハナシ。現役でそうだったので、40年以上経った今…、果たしてちゃんと動くのか？が心配です！？

加えて、今回は、ゲームによっては、MIDI★ に対応しているものがあるので、初の試みとして、MIDI 音源を接続したいと思います。MIDI 音源はローランド製の SC-88、約 30 年前は DTM 界のフラッグシップ機でした、当時は Mac と繋いで作曲や打込みをやっていて、その出来栄に感動したりしていましたが、X68000 と繋ぐのは今になって初！です。

…が、もしできなかつたら、ゴメンナサイ。その時は現物展示のみ…ということであ…。

★MIDI=Musical Instrument Digital Interface の略。「ミディ」と読む。



左:X68000 本体(ACE-HD) 右:ローランドの MIDI 音源 SC-88 この2台を繋ぎます！？
X68000 が 2 台映っていますが、展示するのは 1 台デス。

■ MZ-700

パソコン（当時は「マイコン」と言っていた）黎明期の機種でした。さらに古い、MZ-80K シリーズのアーキテクチャーを引継いだマシンです。旧機種に対してCPUのクロックアップがされ動作がちょっと速くなりましたが、これまでとの最大の違いは「カラー対応」「ディスプレイがない」でした。それまでのシャープのパソコンはカラー対応が標準ではなく、「グリーンモニター」が一体化されていました。このスタイルを破ったのが、MZ-700 で、ディスプレイをなくした事で、家庭用のテレビにつなぐこともできるなど、映像出力の幅が広がりました。しかし、グラフィックスに欠点がありました。この欠点を少しでも補うための装備が、PCG（Programable Character Generator）でした。PCGは「自分でキャラクターを作ることができる」事ができ、ゲーム作りの助っ人でした。ただし、使いこなすには、マシン語（アセンブラ）を自在に使いこなせる必要があるなど、決して簡単ではありませんでした。



MZ-700本体



PCG-700 本体 (HAL研究所製)



MZ-700 のソフト このようにカセットテープによる供給



プログラムは、↑の写真のように、カセットテープで供給されていました。今では考えられないですね！？もっとも今でも、大規模システムでは LT0 という大容量テープでバックアップをしたりしていますが…。当時、ソフトはカセットテープの供給がほとんどでしたが、MZ-700 をはじめ歴代 MZ シリーズはカセットデッキを標準装備しており、コイツの信頼性が非常に高かったので、エラーが発生する事はほとんどありませんでした。ゲーム以外のソフト（プログラミング言語）も同様にテープで供給されていました。他社のマシンが BASIC 言語を標準で ROM 化していた事に対し、MZ シリーズは「言語を読みませて実行する」という思想を貫いていました。これを「グリーンコンピューター」と呼びましたが、今思うと、PC の電源を入れて、OS（Windows・Linux・MacOS など）を読み込む事がグリーン思想と似ているなあ…と。もっともいまは、HDD や SSD による高速アクセスですが、昔はカセットテープで時間をかけて読みませていたんですよ。

■ 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。たしか、心臓部分にはハードソンと共同開発した部品（CPU等）が搭載されました。当時、家庭用ゲーム機＝ファミコン、というファミコン全盛時代でしたが、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。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 エンジンが初でした。CD-ROM 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…。声優がゲームキャラに声をあてるようになったのも、CD-ROM ソフトが出てからだと思います。今回の展示では、1994 年にアキバの某中古屋で ¥3,000 で買った PC エンジン CORE GRAFX2 (改) に、SUPERCD-ROM を繋ぎます。CD-ROM ドライブについては、2004 年に壊れてから放置していましたが、2021 年にナントカ修理をして蘇生！？させる事ができました。

ちなみに、この PC エンジン、(改)とあるのは、PC のモニタに映せるように RGB 出力の改造を施したためです。コンポジットビデオに比べて格段とキレイに映りましたが、今はコンポジットビデオ → HDMI の変換機があるので、昔みたいなことしなくても、手軽にキレイに映ります（…が、RGB の方がやっぱりキレイ…）。今回は、HDMI 変換機を通して、液晶モニタに映します。



■おわりに

以上、駆け足で書き連ねました。これらの機種、3 年ぶりの参加にともない、3 年ぶりに電源をいれたという…。動作確認ではちゃんと動きましたが、本番では果たしてどーなるか！？ こうご期待！？

読んでいただき『ありがとうございました！！』