

混沌とした中から

懐かしいパソコン雑誌(その4)

初期のパソコンのゲーム記事のことでしたが、実にいろいろなものが出ていました。1つは前回説明したSTAR TREKですが、そのほかにも平城京エイリアンなどいろいろありました(実はあまりゲームをしなかったもので、遊んだ覚えがないので例が少ないのです)。最も初期の頃のゲームはコンピュータ自体表示装置を持たない(そうです。CRTの画面なんかはちょっとあとになり、始めは数字だけでゲームというのすらありました)わけですから、右へ左へ光を動かしたりするだけでした。それが表示装置を持ち、BASICが使えるようになると、ぐんといろいろなゲームが増えてきます。

ところで初めの頃はいろいろな言語がありました。BASICはもちろんですが、汎用機、ミニコンからきたFORTRAN、PASCAL、Smalltalkなどそれと機械語がありました。それらの特集がいろいろと載っていたものです。これかの言語としての特集だとか、ゲームプログラムなどでした。そのうちにパソコンが登場し、コンピュータにBASICが標準となり、パソコン総合誌となってくるとBASICのゲームプログラムがほとんどとなってきました。最初の頃はプログラム自体が短かったのですが、そのうちにゲームがだんだん複雑になるにしたがって長いプログラムとなりました。1つのゲームやプログラムが複数のプログラムで構成されるのも普通となり、まとめて巻末に全てのプログラムリストが掲載されるようにもなりました。途中でFDが付録になるまでは一生懸命プログラムを手入力したものです。機械語のプログラムは16進数で入れるものですから、どこを入力しているのかわからなくなったり、入力し間違えたりして大変でした。その頃の思い出といえば、H68-TRにビデオボードとキーボードを購入して画面表示(そういえばこの頃の画面表示は普通のテレビのビデオ入力です。専用のモニタが使えるようになったのはもうしばらくあとです。)ができるようになってカセットテープのゲームでオセロを買ってやっていたりしていたのですが、初めて雑誌のプログラムを打ち込んだのは全て機械語のプログラムだったと思います。だいぶ長いプログラムだったのですが、どこをどう間違えたのかピンボールゲームのボールがうまく反射したり。壁やラケットに張り付いたりしたものでした。見直すたびに間違いが見つかるのですが、最終的にはうまく動かなかったような覚えがあります。

もうひとつ古い話を。いまだと想像つかないかもしれませんが、初めの頃のパソコンはグラフィックの表示とキャラクタの表示が別でした。私もその頃の記憶が怪しいのですが、もちろんBASICのプログラムを作るときはキャラクタベースの文字だけの画面なのですが、プログラムの設定でグラフィック表示と切り替える方式になっていました。この頃のパソコンの仕様を見ると、表示文字数/行として80文字/行×25とか40文字/行×25となっています。ちなみにグラフィックは160×100ドット(文字も含めてPC-8000の仕様)となっています。グラフィックが160×100からもわかるとおり、このままキャラクタを表示すると20文字/行×12となってしまいます。そのうちにグラフィックが高精細になるまでこの状態はづいたのではないのでしょうか。

初期のコンピュータ雑誌を見直してみるといろいろ面白いものです。しかし今の人と話すときすごい時代のギャップのあるもののように感じます。ずいぶんこの混沌とした中に身をおいているものです。(連載終了)

(今週の情報誌から)

○日経エレクトロニクス 8月14日号

特集 究極の無線通信家庭へ

→高速大容量でデータ伝送できるミリ波通信。使いにくい、コスト高といわれてきたミリ波通信が実用化されつつある。それが家庭に入るとこれまでケーブルが必要だったテレビのケーブルなどがなくなる。

○日経パソコン 8月14日号

特集 試して選ぶパソコンソフト

→新しく利用しようとするパソコンソフト。使う前に使えたら選択が楽になる。そんな体験版のあるソフトの紹介。大体は機能が限定されているか利用期間が限定されている。しかしその前に事前チェックと削除方法を調べておく。