

SG-1000 / SC-3000 / SG-Mk3 ROM カートリッジ対応



猫の手リモコンもよろしく！ Produced by にか HP

ご注意 本機は同人ハードウェアです。ご使用には MSX-DOS が動作する MSX 本体と、ある程度の知識が必要です。アフターサポートはあり [本書 PDF file](#) ませんのでご了承の上でお求めください。



概要

本機は SG-1000 や SG-Mk3 用の ROM カートリッジを MSX に接続し、プログラムデータを吸い出すためのカードエッジ変換基板です。初期の SG-1000 のゲーム ROM から、SG-Mk3 の MegaROM まで対応しており、SC-3000 BASIC LEVEL II / III の ROM の吸い出しも可能です。

本機で吸い出した SG-1000 用ゲームや SC-3000 BASIC の ROM ファイルは MSX 本体のメモリにロードして遊ぶことができます。

SG-Mk3 の MegaROM ファイルは当方がリリースしている「似非 SGROM」でロードして SG-Mk3 実機で遊ぶことができます。50p カードエッジコネクタを追加実装すると海外版 SMS の MegaROM も吸い出しできます（コネクタは付属しません）。

対応機種

- MSX / MSX2 / MSX2+ / MSXturboR
- SG-1000 / SC-3000 / SG-Mk3 用 ROM カートリッジ

MSX-DOS や Nextor が動作する環境が必要です。本機で吸い出した SG-1000 用ゲームや SC-3000 用 BASIC を MSX で起動する場合は MSX に十分な容量のマッピングメモリが必要です。

MY CARD 媒体のゲームソフトはカードキャッチャーを経由すれば吸い出しできると思います。

海外仕様の SMS カートリッジを接続する場合は、J3 に 2.54mm ピッチ 2 列の 50p カードエッジコネクタを実装してください。J3 に増設した 50p コネクタには MSX 仕様のカートリッジを挿入しないでください。故障の原因になります。

セガマップ以外の特殊な MegaROM は対応していません。MD 用のカートリッジには対応していません。

各部の名称



「MSX FRONT SIDE」とプリントされた面が前面になるように MSX 本体のスロットに挿入してください。「Mk3 FRONT SIDE」とプリントされた側が表面になるように SG-1000 / SG-Mk3 カートリッジを 44p カードエッジコネクタに挿入してください。

使い方

1) 準備

サポートページ (<http://niga2.sytes.net/sp>) から SGTOOL.zip をダウンロードして展開し、MSX-DOS ディスクにコピーします。本機を MSX のスロットに挿入し、44p カードエッジコネクタに SG-1000 / SG-Mk3 の ROM カートリッジを挿入します。

2) ROM 吸い出し

MSX-DOS を起動したら下記コマンドを実行してください。ファイル名とスロット番号の指定は必須です。スロット番号は 16 進数で指定してください。基本スロットなら /S1 か /S2 で、拡張スロットなら /S8x のような書式になります。

SGSAVE filename.ext /Sxx

正しく ROM を認識すると、容量が表示され、ROM データの吸い出しが開始されます。Complete メッセージが表示されたら成功です。

MegaROM ソフトを吸い出す場合は本機を MSX の基本スロットに挿入してください。 拡張スロットでは吸い出しできません。詳しくは SGSAVE のドキュメントを参照してください

3) 吸い出した ROM ファイルの活用

SG-1000 用の ROM から吸い出した ROM ファイルは MSX でロードして遊ぶことができます。

SGTOOL.zip に含まれている LRT2MSX.COM を ROM ファイルとともに MSX-DOS ディスクにコピーして MSX-DOS を起動し、下記コマンドを実行してください。

LRT2MSX filename.ext

ゲームは MSX 仕様のジョイスティックでプレイできます。プレイ中に[S]/[L]キーを押下するとゲームの進行状況をメモリに SAVE/LOAD できます。[CTRL]+[S]/[L]キーで DOS ディスクに SAVE/LOAD します。[ESC]キー押下でゲームを終了し、DOS に戻ります。

LRT2MSX は TINY 野郎さんの SG2MSX を勝手に改造したものです。SG-1000 用の MegaROM ソフト「ロレッタの肖像」に対応している他、PSG によるノイズ発音、どこでもセーブ・ロード機能を追加しています。吸い出したゲームソフトによっては正常に動作しないことがあります。詳しくは LRT2MSX のドキュメントを参照してください。

LRT2MSX の実行にはマップメモリが必要です。

メモリが不足する場合は、TINY 野郎さんのオリジナル版 SG2MSX を使ってください。

SG-Mk3 専用のゲーム ROM から吸い出したファイルを MSX でロードして遊ぶことはできませんが、当方からリリースしている「似非 SGROM」に書き出すことで SG-Mk3 実機で遊ぶことができます。

市販のゲームソフトから吸い出した ROM ファイルは、法律で許容される範囲内で利用しましょう。

・SC-3000 BASIC LEVEL II / III の起動

SC-3000 用の BASIC カートリッジから吸い出した ROM ファイルを MSX のマップメモリにロードして、BASIC LEVEL II / III を動作させることができます。SGTOOL.zip に含まれている SCB2MSX.COM を ROM ファイルとともに MSX-DOS ディスクにコピーして MSX-DOS を起動し、下記コマンドを実行してください。

SCB2MSX filename.ext

MSX 本体のキーボードでコマンド入力やプログラムの打ち込みができます。SC-3000 と MSX で仕様が

異なるキーについては次のように割り当てています。

MSX	SC-3000	不使用キー
CAPS	FUNC	[F1] [F2] [F3] [F4] [F5]
ESC	BREAK	[SELECT] [INS]
TAB	FUNC	10key の[*] [+]
STOP	BREAK	_____
BS	DEL	※RESET キーはありません

打ち込んだプログラムは DOS ディスクに SAVE や LOAD ができます。FILES 命令を実行すると簡易ファイラー画面に遷移しますので 1key コマンドでファイル操作してください。

簡易ファイラーの 1key コマンド	
ESC	MSX-DOS に戻ります
B	SC-3000 BASIC に戻ります
S	プログラムを SAVE します
L	プログラムを LOAD します
D	プログラムを DELETE します

BASIC LEVEL III は ver1.1 のみ対応しています。HOME BASIC は非対応です。フリーエリアは元のカートリッジの RAM 容量に関わらず、LEVEL II で 16379bytes、LEVEL III で 26619bytes になります。SOUND 命令は PSG でエミュレートしますが、SC-3000 の音源 LSI(DCSG)とは仕様が異なるため同じ音にはなりません。MSX 本体のジョイスティックポートや CMT インターフェイスも使用可能ですが、IO ポートを直接操作するプログラムは動作しません。

SCB2MSX の実行にはマップメモリが必要です。詳しくは SCB2MSX のドキュメントを参照してください。

・謝辞ほか

「SG2MSX」を開発された TINY 野郎さん、元のプログラムは素晴らしいアイデアだと思います。勝手にプログラムを改造してすみません。

MSX は MSX ライセンシングコーポレーションの登録商標です。

作者の WEB サイト

<http://niga2.sytes.net>

自宅サーバーなので時々落ちていることがあります。お問い合わせは作者サイトの BBS か blog からお願いします。

