

1. ビデオゲーム機は、内部はコンピュータと同じような構造と機能を持っているにもかかわらず、同時代のパーソナルコンピュータよりも、はるかに安い価格で販売されてきた。この理由を述べなさい(理由は複数あります)。

- (1) ハードウェアではなく、ソフトウェアで儲けるビジネスモデルのため (ジレットモデル)。
- (2) 6～8年間は、モデルチェンジしないため、開発コストが安い。量産効果も大きい。

2. 次のビデオゲーム機の CPU のワード長を答えると共に、使ったことがあるかどうかを、□にチェックしなさい。

☐ファミコン (bit 数 : 8) ☐スーパーファミコン (bit 数 : 16) ☐Nintendo64 (bit 数 : 64)
☐Playstation 1 (bit 数 : 32) ☐Playstation 2 (bit 数 : 128) ☐Playstation 3 (bit 数 : 64, 8コア)

3. 自分とビデオゲーム (機) との関わりについて、書ける範囲で述べなさい。

私の自宅には、ファミコン、スーパーファミコン、プレステ 1、プレステ 2、プレステ 3 があった。携帯ゲーム機は、ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイポケット、任天堂 DS があった。実際には、捨てていないので、今でもあります。

私が遊んだ訳ではなく、私の子供達が遊んだものです。

私自身は、1982～3 年頃、FM-7 という富士通のパソコンで、雑誌に掲載されていた 4kbyte くらいのゲームソフト (パックマン) をマシン語で入力して遊んだことがあるが、基本的には、ビデオゲームは、一切しない (それよりも、PC を使った実験や、研究の方が、遙かに面白いので)。