

게임의 황금기

- 1980년대 급격한 게임 콘텐츠의 증가
 - 1980 : 조크, 1981 : 동키콩
 - 1982 : 폴 포지션, 피트폴
 - 1983 : 슈퍼 마리오 브라더스, 용의 동지
 - 1984 : 킹스퀘스트, 엘리트
 - 1985 : 삼국지, 1986 : 젤다의 전설
 - 1987 : 메가맨, 파이널 판타지, 메탈기어
 - 1989 : 페르시아의 왕자

1981, 동키콩

- 미야모토 시게루의 첫 작품
- 국내에서는 동키콩, 동킹콩으로 혼용되어 불리지만, 원작명은 Donkey(고집센) + Kong(킹콩의 콩)





미야모토 시게루

- 닌텐도 게임 디자이너
- 대표작 : 마리오 시리즈, 젤다의 전설 시리즈, 동키콩 시리즈, Wii Sports, Wii Fit 등
- 북미시장에서 아타리 쇼크 이후 무너진 비디오 게임 산업을 **슈퍼마리오 시리즈**로 다시 부흥시킨 인물

1985, 마리오 시리즈

- 1985년 9월 13일 패미컴으로 출시
- Time 선정 Top 50 Game
- 2020년 IGN(Imagine Games Network)에서 선정된 최고의 콘솔게임 1위



게임 시장의 변화

- 아케이드 게임은 1980년대 초까지 꾸준히 성장을 하였다.
- 1982년 **아타리 쇼크**가 발생하고, 정부의 오락실 규제 정책 및 새로운 형태의 플랫폼 게임이 등장하면서 아케이드 게임은 추락하기 시작하였다.
- 이러한 변화는 아케이드 게임 시장이 다른 형태의 게임 시장으로 변화하게 되는 계기를 마련해주었다.

아타리 쇼크(Atari Shock)

- 1982년 3월 **팩맨** 발매
 - 1200만개 주문량이 들어왔으나 700만개만 판매됨
- 1982년 12월 아타리 2600판 E.T
 - 영화 E.T의 판권을 비싸게 구매하여 게임으로 제작
 - 판매 예상량은 400만개 였지만 50만개 정도가 팔림
 - 판매시기를 무리하게 앞당겨 5~6주만에 게임을 제작하였고, 이로 인해 게임의 전체적인 완성도 등이 떨어진 조약한 품질로 대부분이 반품되어 돌아옴

아타리 2600판 E.T

- **희대의 명?(작) 아타리 2600판 E.T**
 - 1982~1983 반품되거나 팔리지 않은 약 350만장의 재고
 - 아타리는 이 게임을 뉴멕시코 앨러모고도 인근 사막의 매립지에 묻어 버림(덤프트럭 약 20대분)
 - 아타리 쇼크를 대표하는 비운의 게임

아타리 2600판 E.T

- 2014년 4월 아타리 쇼크 30주년
 - E.T 매립 전설의 진위 여부를 확인하기 위한 다큐멘터리 <Atari: Game Over> 제작
 - 앨러모고도 시의회에 6개월 발굴 허가를 얻어 30년 동안 묻혀있던 E.T와 다른 아타리 게임들도 발굴함



아타리 쇼크(Atari Shock)

- 1983년 판매 경쟁의 과열로 북미 비디오 게임 업계의 수익률이 대폭 하락한 위기 사태
 - 게임 시장의 급격한 확대
 - 무분별한 소프트웨어의 범람과 경쟁자들의 출현
 - 무리한 사업 계획-영화 E.T 게임 실패, 팩맨 게임의 실패
 - 1982년 크리스마스 판매 경쟁에서 막대한 손실을 보게 되자 게임의 완성도와 상관없이 질 낮은 게임 유통
 - 게임 수요가 급감하면서 덤핑경쟁으로 치달아 30억 달러 규모였던 북미 게임산업의 가치가 1억 달러 상당으로 추락하게 되었다.

미국 게임 시장의 불황

- 1982년부터 본격적인 불황기 시작
- 미국 정부의 전자오락실 규제, PC 제작 업체의 외면
- 전자오락실의 수가 줄고 게임 산업의 매출이 급격히 감소
- 개인용 컴퓨터를 기반으로 하는 새로운 형태의 플랫폼 게임이 도입되었기 때문이다.

새로운 게임 플랫폼

- 1981년 최초의 개인용 컴퓨터 IBM이 출시되었다.
- IBM은 메모리, 그래픽, 사운드의 품질과 기능이 게임에 적합하게 설계되어 있어 아케이드 게임을 가정에서도 즐길 수 있게 해주었다.
- 특히 **IBM은** 아케이드 게임과 다르게 게임 플레이 상황을 **저장할 수 있는 기능**이 추가되었다.
- 이러한 기능은 아케이드 게임의 변화를 촉진시켰다.

새로운 게임 플랫폼

- 1981년 IBM에 이어 **1983년** 일본의 닌텐도 회사는 8비트 게임기인 **패밀리컴퓨터**를 출시하였다.
- 이 게임기는 수 많은 킬링 콘텐츠(슈퍼마리오, 젤다의 전설, 파이널 판타지)와 같은 게임을 앞세워 세계 게임기 시장을 북미에서 일본으로 변화시키는 계기를 가져오게 하였다.
- 특히 이 게임기는 공공장소에서 즐기던 아케이드 게임을 개인의 공간인 가정으로 가져오게 되는 결정적인 역할을 해주었다.

새로운 게임 플랫폼

增强版标配+500合一游戏卡



主机

送

121合一

内置121款游戏



HDMI高清线



电源线



手柄*2



AV线



500合一游戏卡

