

가정용 게임기의 진화

- 게임 저장 매체의 변화
- 자기테이프 방식
 - 필립스에서 만들고 소니에서 널리 알린 저장매체
 - 전반적으로 음원 저장매체로 인식하고 있지만 과거에는 제작 단가가 저렴하고 많은 데이터를 담을 수 있어 컴퓨터용 저장매체로 활용됨
 - 일부 8비트 컴퓨터나 아타리의 게임기에서 표준 저장매체로 채택
 - 상당히 느린 속도





가정용 게임기의 진화

- 자기필름판 방식

- 1980년대부터 90년대에 가장 널리 사용된 저장매체
- 5.25인치 3.5인치가 대표적으로 사용됨
- 값비싼 하드디스크 대신 주력으로 사용하였으나 자성체이기 때문에 데이터 손상이 쉽고 보관하는 것이 어려운 단점이 있다.
- 현재는 USB 메모리가 보편화되면서 시장에서 사라졌다.

가정용 게임기의 진화





398.88 MB

가정용 게임기의 진화

- 롬(Rom) 방식
 - ROM(Read-Only Memory)은 전원유지와 관계없이 한 번 기록한 정보를 반영구적으로 저장할 수 있고 **삭제나 수정이 불가능한 장치**를 의미한다.
 - 컴퓨터 바이오스, 과거에는 게임기의 롬팩에 사용되었다.



가정용 게임기의 진화

- 롬(Rom) 방식
 - 게임에서의 롬 방식은 롬팩에 세이브 전용 플래시 메모리가 있었으며, 롬팩 전용 수는 전지의 수명이 다되면 세이브 데이터도 함께 날아갔다. 이후 세이브 전용 플래시 메모리가 개발되었다.
 - 게임에서의 롬방식은 대표적으로 **마스크롬 방식**이 있는데 대량 생산을 하면 **가격이 저렴**하기 때문에 현재까지도 Ps Vita나 닌텐도 3DS는 이와 같은 카트리지 방식을 사용하고 있다.





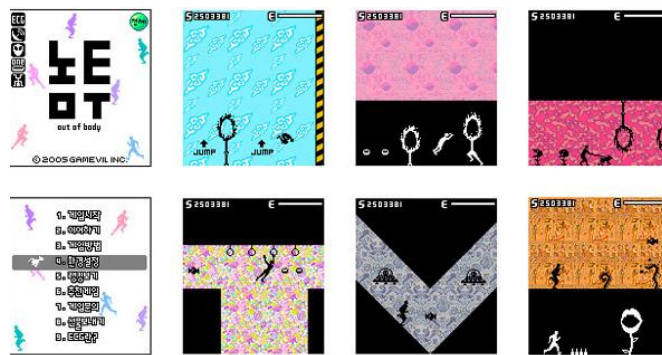
가정용 게임기의 진화

- 광학디스크 방식
 - 현재 게임시스템에서 가장 많이 채택하고 있는 저장매체이다.
 - 크게 CD, DVD, 블루레이로 구분되며, 게임용으로는 데이터를 수정할 수 없는 ROM 형태로만 출시되고 있다.
 - PS1 에서는 전용 플래시 메모리 카드를 세이브 파일 저장 용도로 사용했으며, Microsoft의 Xbox를 기점으로 HDD를 세이브 파일 저장 용도로 사용하게 된다.

모바일 게임 플랫폼

- 초기 모바일 게임시장

- 모바일 게임은 휴대전화, PDA 등의 이동형 모바일 기기를 이용하여 플레이하는 게임을 말한다.
- 낮은 성능과 작은 화면, 불편한 조작, 다운로드 처리능력, 메모리 용량 등이 문제가 되었다.



모바일 게임 플랫폼

- 2003년 N-Gage 출시(노키아)
 - 휴대용 게임기와 모바일 폰을 접목시킨 컨버전스 제품(PMP)
 - 동영상, MP3, 라디오 기능이 가능한 게임기와 모바일 폰의 중간 단계에 위치한 제품이다.
 - 킬러 게임 콘텐츠의 부재, 제한된 사용환경 등으로 시장진입에는 실패하였다.



모바일 게임 플랫폼

- 블루투스(Bluetooth)

- 초기 블루투스의 대중화 실패

- 1Mbps의 전송속도
 - 접속의 불안정성



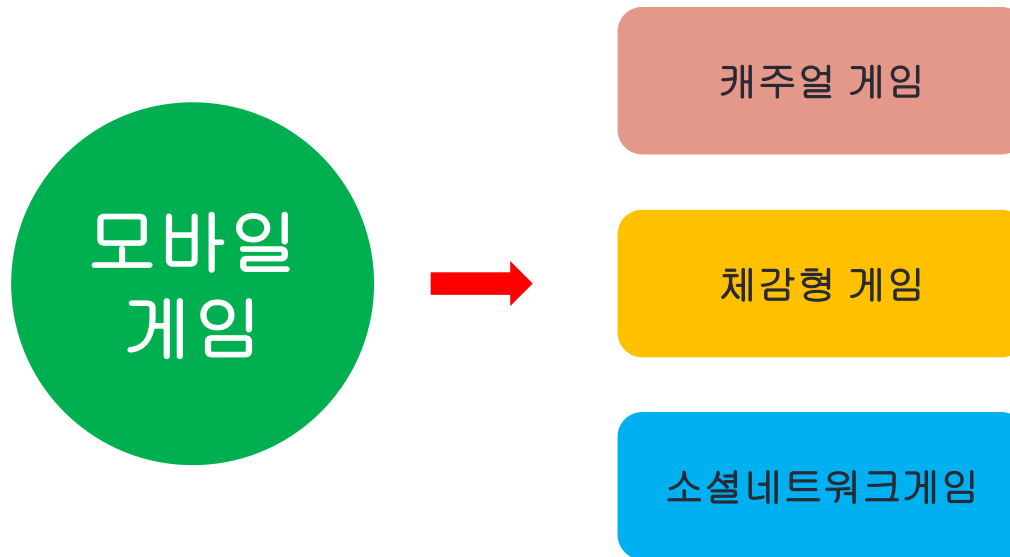
- 2004년 블루투스 2.0 – 3Mbps, 2009년 3.0 – 24Mbps, 2010년 4.0, 2016년 5.0
 - 현재는 센서를 통해 생체 계측 등의 의료와 헬스케어 단말기, 게임기 시장, 사물인터넷 등 다양한 IT기기로 확대되었다.

모바일 게임 플랫폼

- WIPI 성장 (Wireless Internet Platform for Interoperability)
 - 퀄리티가 높아진 게임이 발매
 - 피쳐폰에서 스마트폰으로 기기 변동



모바일 게임



누구나 쉽고 편하게 즐길 수 있는 게임방식