

# 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



电源线



手柄\*2



AV线

送

121合一

内置121款游戏



HDMI高清线



500合一游戏卡



# 콘솔 게임 플랫폼의 가능성

- 공공장소에 설치된 **아케이드 게임기의 소형화**는 게임의 형태를 **가정으로** 가져오게 해주었고, 이와 같은 변화는 **콘솔 게임 시장을 확대**시키는 결과를 낳았다.
- 콘솔 게임은 아케이드 게임에 비해 그래픽적으로 우수했으며, 개인의 공간인 가정으로 들어오면서 기존에는 없던 **게임 시나리오가 추가되어 오락적 요소를 극대화** 시켰다.
- 이와 같은 오락적 요소와 재미는 **사용자의 경험을 증가**시키게 되었다.

# 게임 시장의 변화

- 개인용 컴퓨터는 메모리, 그래픽, 사운드의 품질과 기능이 게임에 적합
- 사용자는 게임을 멈추고 다시 플레이를 하거나 저장이 가능하였다.
- 미국의 콘솔 비디오 게임의 퇴조와 컴퓨터 게임의 대두로 게임 개발의 중심이 미국에서 일본으로 이전되었다.

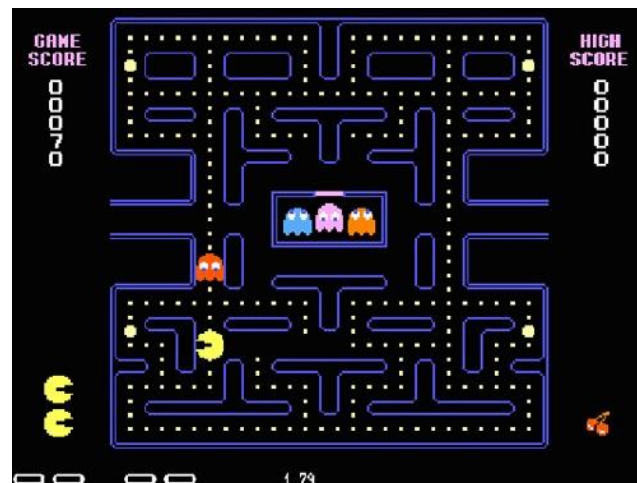


# 게임 시장의 변화

- 일본 게임 산업의 발전

- 일본은 1970년대 중반 이후 게임 소프트웨어와 하드웨어를 개발하기 시작하여 1980년대에 아케이드와 가정용 게임 시장에 성공적으로 진입하게 된다.

- 1980년 5월 22일 <팩맨> 출시
- 개발사 : NAMCO(현 반다이 남코)
- 게임역사상 최초로 OSMU(One Source Multi Use)의 개념을 탄생시킨 게임이다.



# 게임 플랫폼의 변화

- 아케이드 게임 플랫폼에서 변화를 거듭한 콘솔 게임 플랫폼은 **1989년** 더 빠른 프로세서와 메모리 용량이 커진 **PC 기반의 시스템이 결합**되어, ‘코드네임: 제네시스’라 불리는 **메가 드라이브** 콘솔 게임 플랫폼이 세가에서 개발되었다.
- 이후 1994년 새로운 세대의 콘솔 게임 플랫폼인 세가 새턴이 개발되었다.
- 세가 새턴은 듀얼 CPU가 탑재되어 있었으며, 세가 새턴 이후 고성능의 콘솔 게임 플랫폼 시장이 개척되었다.

# 게임 플랫폼의 변화





# 게임 플랫폼의 변화





# 일본 게임 시장

- Nintendo – 1983년

- 8비트 게임기 : 패밀리컴퓨터(패미컴) 출시
- <슈퍼마리오>, <젤다의 전설>, <파이널 판타지> 등의 개발과 더불어 전 세계 게임기 시장의 90%차지하며 한 해에만 650만대의 판매고를 기록하였다.
- 조이스틱과 회전손잡이를 적용하여 게임플레이 방식의 변화를 가져왔다.



# 일본 게임 시장

- SEGA – 1983년

- 기술적으로 닌텐도보다 뛰어났으나 시장점유에는 실패하였다.
  - 다양한 게임 콘텐츠의 부재, 게임 콘텐츠의 질과 독특성의 부족
- <마스터 시스템>, <테트리스> 등의 개발과 더불어 시장에 재진입



# 일본 게임 시장

- 효과음 제공 방식의 변화

- 1980년 초반 **PSG(Programmable Sound Generator)**칩의 개발로 게임에서의 효과음이 구현되기 시작하였다.
  - 동일한 음색을 가지는 단점 때문에 단순한 효과에만 적용됨(ex: 게임 종료, 특정한 물체의 등장 시)
- 1983년 세가 <아스트론벨트(Astron Belt)> 게임에서 최초로 아날로그 영상을 압축하는 대신 **디지털로 저장하는 방식인 LD(Laser Disk)를 사용**하여 그래픽과 음질이 최고인 게임을 제작하였다.
  - 내구성의 문제로 크게 성공하지는 못함

# 일본 게임 시장

- 효과음 제공 방식의 변화
  - 1980년 중반 FM(Frequency Modulation) 음원 칩이 개발되어 실제와 가까운 소리를 만들어 내었고 코나미의 [<사라만다\(Salamander\)>](#)를 통해 본격적으로 사용되었다.

# 일본 게임의 발전

- SEGA vs NINTENDO



Nintendo®



SEGA®

# 일본 게임의 발전

- 1989년 SEGA는 메가드라이브를 공개
  - 프로세서와 메모리가 대폭 증가된 16비트 시스템
  - 높은 화면 해상도와 스프라이트를 그릴 수 있는 하드웨어 구비
- 1990년 Nintendo는 슈퍼패미컴을 공개
  - 메가드라이브에 비해 CPU가 느려 액션 및 슈팅게임에는 부적절
  - 패밀리 컴퓨터를 기반으로 제공한 게임들이 슈퍼 패미컴에도 이어짐

# 일본 게임의 발전

- 소닉(SEGA) vs 마리오(Nintendo)



- SEGA는 마리오와 대적하는 소닉이라는 고슴도치 캐릭터를 개발하여 닌텐도의 마리오 캐릭터와의 경쟁에서 앞서게 되었다.
- 1992년도에는 SEGA의 메가드라이브가 슈퍼 패미콤보다 판매량이 증가하여 게임시장을 효과적으로 장악하게 되었다.



# 게임 플랫폼의 변화

- 아케이드 게임 플랫폼에 윈도우 운영체제를 사용하는 새로운 플랫폼인 콘솔 플랫폼 게임이 게임 시장에 나타나게 되었다.
- 콘솔 플랫폼은 새로운 게임패드 장치인 조이스틱과 조이패드 등을 선보이며, 아케이드 게임 플랫폼을 기반으로 하는 게임 플레이 방식의 변화를 가져왔다.

# 가정용 게임기의 진화

- 1994년 새로운 세대의 게임 콘솔이 등장
  - SEGA : 메가드라이브의 후속 모델로 새턴을 개발
    - 차후에 윈도우 운영체제를 사용한 드림캐스트를 출시하지만 PlayStation의 등장으로 게임기 시장보다는 소프트웨어를 개발하는 회사로 전환
  - Nintendo : N64 출시
  - Sony : CD를 사용할 수 있는 PlayStation을 출시
    - 고용량과 고화질의 게임이 가능하여 닌텐도, 세가를 제치고 비디오 게임 시장을 선점하게 된다.