

Video Game History

321190
2008년 봄학기
3/5/2007
박경신

A Brief History of Video Game

<http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/how/index.html>

2

Before the Games: 1889-1970

□ 1889

- Fusajiro Yamauchi가 화투 (Hanafuda) 제조하는 Marufuku 회사 창립. 이것이 1951년 "Nintendo(닌텐도) Playing Card" 카드회사로 바뀜. 닌텐도란 "하늘에 운을 맞기다"라는 의미임



□ 1947

- Akio Morita와 Masaru Ibuka가 Tokyo Telecommunications Engineering 회사 창립. 1952년 미국 Bell Labs으로부터 transistor를 허가받음. 트랜지스터 라디오가 일본에서 대성공을 거두고, Ibuka와 Morita는 미국과 유럽으로 진출을 시도함. 그리고 Sony의 탄생. 소니란 라틴말 sonus (sound)에서 어원으로 두고 있음.

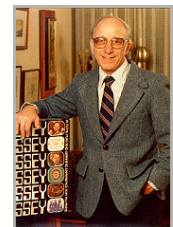
Before the Games: 1889-1970

□ 1951

- Ralph Baer의 회사(군사 전자기 제조업)가 "build the best TV set in the world" 지시를 받고, TV용 상호작용적인 게임(Interactive Game)을 제안함. 그러나 거절당함.

□ 1954

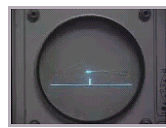
- 한국전 퇴역군인 David Rosen이 일본으로 coin-op machines 수출. 1960s에 Rosen이 독자적으로 coin-operated games 만들 결심을 하게 되고, Tokyo jukebox and slot-machine company를 사들임.
- SEGA라는 이름은 "SErvice GAMES"의 약자로 회사이름으로 사용하게 됨.



Before the Games: 1889-1970

□ 1958

- Brookhaven National Lab 물리학자 **Willy Higinbotham**이 방문자들이 지루할 때 사용하라고 상호작용적인 탁구게임 'Tennis for Two'를 오실로스코프를 사용해서 개발함. 그러나 Higinbotham는 이 기계에 대한 특허신청을 하지 않음.



□ 1961

- MIT 학생 Steve Russell이 **Spacewar**라는 최초의 상호작용적인 컴퓨터 게임을 개발함. Digital PDP-1 (Programmed Data Processor-1) 컴퓨터와 CRT 스크린을 사용함. 프로그램의 크기는 9K. 상업화를 목적으로 하지 않음.
- Spacewar는 이미 만들어진 컴퓨터에 프로그램을 짜넣은 최초의 게임



5

Before the Games: 1889-1970

□ 1962

- **Nolan Bushnell**이 University of Utah 공대입학. Spacewar를 경험함.
- 1965년 Bushnell이 Salt Lake City 카니발에서 아케이드 담당하는 여름 인턴을 함. 그 당시 Bushnell은 컴퓨터 게임이 곧 아케이드에 들어올 것으로 기대했으나 컴퓨터가 너무 비싸서 불가능하다는 것을 깨달음.

□ 1966

- Ralph Baer는 상호작용적인 TV 게임에 대한 연구시작. Sanders Associates 계약자가 관심을 보임.

□ 1967

- Ralph Baer는 TV용 interactive game 개발함. 또한 toy gun을 사용하여 화면에 빛(spot of light)이 보이게 함.

□ 1970

- Magnavox가 Baer's TV game를 계약함.
- Bushnell는 아케이드용 Spacewar인 Computer Space 만들
- Nutting Associates 아케이드 게임 제조사가 Computer Space구매와 Bushnell 고용.



6

The Game Begin: 1971-1977

□ 1971

- Nutting이 최초 아케이드 게임 "Computer Space"를 소개함. 그러나 대중에게 큰 호응에 없었음.



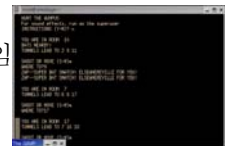
□ 1972

- Magnavox는 최초 가정용 비디오 게임기인 Odyssey (Baer's TV game system)를 \$100에 판매.
- Computer Space이 너무 어렵다는 평판에 Bushnell는 대중에게 더 간단한 게임 개발에 착수. 그리고 Nutting에게 1/3의 지분 요구를 했으나 받아들여지지 않아 Nutting을 떠남.



□ 1972

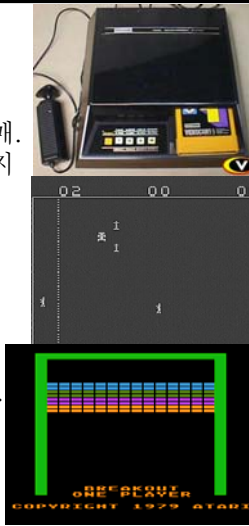
- Bushnell은 Atari사를 시작. Atari이름은 바둑(GO game)에서 바둑판에 돌을 가져갈 위험에 처한 일촉즉발의 상태를 의미.
- Bushnell은 Al Alcorn를 게임 프로그래머로 고용하여 연습 삼아 간단한 비디오 테니스 게임을 개발하게 함. 이 게임을 Pong이라 부름. "Pong"이라고 부르게 된 건, 화면에서 공이 맞을 때 풍 소리를 내고 Ping-Pong이란 이름이 이미 다른 회사에서 저작권을 갖고 있었기 때문.
- Bushnell은 아케이드용으로 Pong 만들. Pong은 최초의 성공적인 상업게임.
- Magnavox는 Home Video Game Odyssey 발매함. 많은 사람들이 집에서 풍을 즐기게 위해 샀음.
- Gregory Yob이 최초 PC 텍스트 바탕의 어드벤처 게임 'Wumpus' 개발



The Game Begin: 1971-1977

□ 1976

- Fairchild Camera & Instrument가 최초 프로그래밍이 가능한 가정용 게임기인 Video Entertainment System (추후 Channel F라 명명) 발매. 이 기법은 현재도 사용 중. 사용자들은 게임 카트리지를 사용해서 원하는 게임을 바꿔서 할 수 있음.
- Exidy는 driving game인 **Death Race 2000** 발매. 비디오 게임의 폭력성에 대한 미디어 주목을 받음. 결국 시장에서 사라짐.
- 아타리사의 Steve Jobs과 Steve Wozniak이 설계한 **Breakout** 개발. 이 둘은 후에 Apple Computer 설립. 그리고 아타리 부품으로 첫번째 프로토타입 개발.
- Nolan Bushnell은 Warner Communications에 \$28 Million에 아타리사를 팔음.



The Game Begin: 1971-1977

□ 1977

- 아타리는 **Video Computer System (VCS -- later known as the Atari 2600)** 이라고 부르는 programmable (cartridge-based) game system \$24을 크리스마스 시즌에 발매.

□ 1978

- 닌텐도는 아케이드용 컴퓨터 호텔로 게임 발매.
- 아타리는 아케이드용 게임 **Football** 발매. 이 게임에서는 **Trackball** 컨트롤러 사용.
- Midway에서 Taito사의 **Space Invaders** 수입. Space Invaders는 최고 득점자를 화면에 표시.
- 아타리는 애플사에 대항하는 **Atari 400, Atari 800** 컴퓨터를 발매. 그러나 대중에게 큰 호응에 없었음.
- 한국에선 일본 아케이드 게임의 국내 대량 유입으로 전자오락실 탄생



The Golden Age: 1978-1981

□ 1978

- 영국 Essex University의 Roy Trubshaw과 Richard Bartle에 의해 DEC PDP-10 컴퓨터에서 구동되는 최초 **MUD (Multi-User Dungeon)** 개발. MUD는 role-playing game, hack and slash style game, social instant messaging chat room 요소를 두루 갖춘 multi-player PC game임.

□ 1979

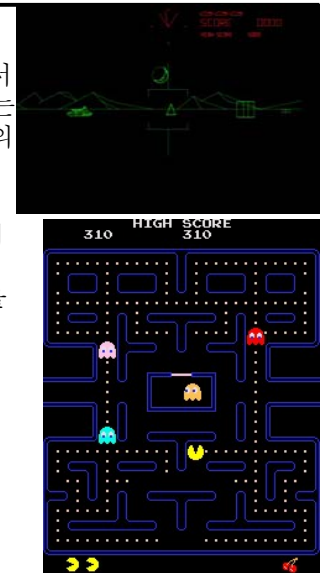
- 아타리는 최초 Vector graphics game인 **Lunar Lander** 발매.
- Lunar Lander의 인기에도 불구하고 Lunar Lander 생산 중단. 그대신 **Asteroids** 발매. Asteroids는 최고 득점자는 3개 문자를 남길 수 있었음.



The Golden Age: 1978-1981

□ 1980

- 여러명의 VCS 프로그래머가 아타리를 떠나서 Activision사를 설립. Activision은 아타리와는 달리 게임 소프트웨어에 프로그램 개발자들의 이름을 넣어서 credit을 줌.
- 아타리의 Ed Rottberg가 첫번째 3차원 1인칭 시점 게임, **Battlezone** 개발. 이 게임은 가상의 전투장에 탱크가 돌아다니면서 가상전투 시나리오에 맞춰 목표물을 쏜. 추후 이 게임을 미국 정부에서 미군 전투 트레이닝 목적에 사용함.
- Namco사는 전세계적으로 300,000 이상이 판매된 가장 인기 높은 아케이드 게임 **Pac-Man** 발매. 남성과 여성 모두에게 인기 있는 최초의 비디오 게임.



The Golden Age: 1978-1981

□ 1980

- 시카고의 pinball machines 제조업자인 Williams에서 Eugene Jarvis가 개발한 비디오 게임 **Defender** 발매. Defender는 업계 최초로 가상 세계라는 특징을 넣었음. 화면에서는 전체 가상 세계 중의 일부 영역만 크게 보여주고, 화면 위쪽 radar에서 전체 세계 지도에서 사용자가 현재 보고 있는 부분 밖에서 진행되고 있는 이벤트를 표현해 줌.



□ 1981

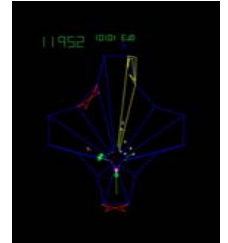
- 닌텐도 아티스트 Shigeru Miyamoto가 **Donkey Kong** 개발. 이 게임의 Jumpman은 동키로부터 여자친구 Pauline을 구해주는 히어로. 나중에 Nintendo of America의 스탭이 Mario Segali라는 사람과 닮았다고 해서 Mario로 불리게 됨.



The Golden Age: 1978-1981

□ 1981

- 아타리의 color-vector arcade game인 **Tempest** 발매.
- **Berserk** 게임을 한 남자가 심장마비로 사망함.
- Arnie Katz와 Bill Kunkel의 한 최초 비디오 게임만 얘기하는 잡지 Electronic Games 발간.

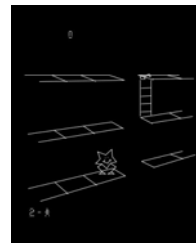


14

The Great Crash: 1982-1984

□ 1982

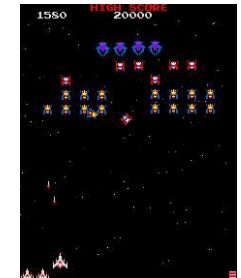
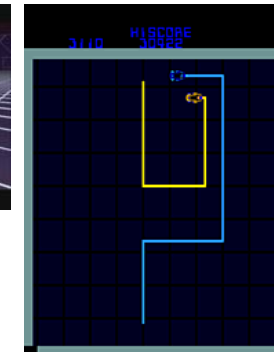
- Coleco는 cartidge-based 게임기인 **Colecovision** 발매. 닌텐도는 Donkey Kong과 Donkey Kong Junior를 라이선스 계약함.
- 아타리는 Colecovision에 대항하는 **Atari 5200** 게임기 발매.
- General Consumer Electronics (GCE)는 최초 가정용 벡터 그래픽 게임기 **Vectrex** 발매. Vectrex는 Asteroids-clone인 **Minesweeper**를 포함함. 그리고 4-버튼 조이스틱 컨트롤러 사용.
- 아타리는 VCS 판매가 부진함을 공고. Warner 주식이 하루 만에 32% 폭락.



The Great Crash: 1982-1984

□ 1982

- 디즈니사의 컴퓨터 속을 모험하는 **TRON** 영화. 이 영화의 성공 후에 아케이드 게임으로 개발.
- 한국에선 아케이드 게임 Namco사의 '**갤러그**' 유행



16

The Great Crash: 1982-1984

- 1983
 - Cinematronics는 Rick Dyer의 **Dragon's Lair** (Don Bluth 애니메이션)를 최초로 laser-disc 사용한 아케이드 게임으로 발매.
 - Commodore는 일반 비디오 게임기보다 성능 높은 저가 컴퓨터 Commodore 64 발매.
 - Namco는 '제비우스 (Xevious)' 슈팅 게임 발매.
- 1984
 - Milton Bradley는 **Vectrex**를 \$100 저가로 판매. 결국 판매 중단.
 - Warner Communications는 Atari의 consumer division을 Jack Tramiel 판매. arcade division만 남기고 Atari Games으로 명칭을 바꿈.



Vectrex 3D imager (uses CDRom drive to shutter glasses in synch with Vectrex screen)

Video Games Are Back: 1985-1988

- 1985
 - 닌텐도는 뉴욕에서 **Nintendo Entertainment System (NES)** 게임기 판매. Limited market에서 성공적.
 - 러시아 프로그래머 Alex Pajitnov가 중독성 높은 퍼즐 게임 **Tetris** 개발.
- 1986
 - 닌텐도는 NES를 전세계적으로 판매함. Super Mario Brothers의 데뷔.
 - 세가는 미국에서 **Sega Master System (SMS)** 판매.
 - NES성공에 힘입어 아타리는 **Atari 7800** 비디오 게임기 판매.
- 1987
 - Square는 **Final Fantasy** 발매.
- 1989
 - 국내 최초 게임잡지 '게임 월드' 발간



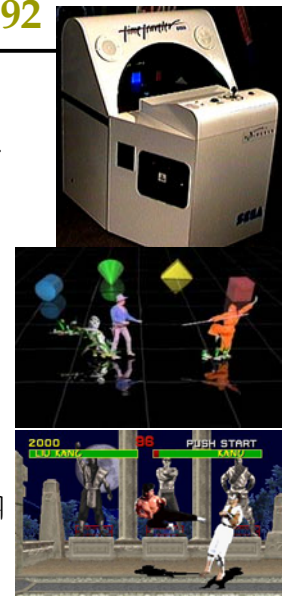
Home Market Expands: 1989-1992

- 1989
 - 닌텐도는 handheld용 **Game Boy** (\$109)를 발매. 이 게임기는 테트리스를 포함함. Game Boy용 Super Mario인 Super Mario Land, Breakout-clone인 Alleyway, 그리고 야구게임이 출시.
 - 세가는 일본에서 발매 성공 후 미국에서 16-bit **Genesis** 게임기 \$249 발매. 1990
 - 닌텐더는 가장 많이 팔린 게임 **Super Mario 3** 출시.
- 1991
 - 닌텐도는 미국에서 Super Famicom (**Super NES: SNES**) 게임기 \$249 발매.
 - 세가는 NES와 SNES에 대항하는 **Sonic the Hedgehog** 게임 아이콘 발표



Home Market Expands: 1989-1992

- 1991
 - 세가는 **Time Traveler** 게임 발매. 세가가 개발한 2개의 홀로그램 (Hologram) 게임 중의 첫번째 것. 게임 캐릭터가 화면에서 홀로그램으로 나타남. 이 게임은 laser disc player를 사용하고 왜곡된 거울을 통하여 TV 화면이 비쳐짐. 2차원적인 이미지가 거울에 반사되어 깊이감(illusion of depth)을 줌. 완벽한 3차원 홀로그램은 아님.
 - Capcom은 **Street Fighter II**를 발매.
- 1993
 - 세가는 3차원 게임 'Virtual Fighter' 발매
 - Incensed by the violence in **Mortal Kombat** 와 **Night Trap** 게임의 폭력성이 사회적으로 문제시 됨. Joseph Lieberman (Connecticut)와 Herbert Kohl (Wisconsin) 상원의원에 의해 비디오 게임의 폭력성과 사회에 미치는 영향에 대한 조사 착수. Industry-wide rating system 승인.



The 32-Bit Era Begins: 1993-1997

□ 1994








- ID Software사의 1인칭 슈팅 게임 'DOOM' 출시
- Sega Saturn과 Sony PlayStation 일본에서 발매. 일년 후 비평은 PlayStation이 더 나은 것으로 얘기됨.
- The Entertainment Software Rating Board (ESRB) 설립.



21

ESRB is established in 1994

비디오 게임의 등급인 The Entertainment Software Rating Board (ESRB) 설립.

	Early Childhood Titles rated "Early Childhood (EC)" have content suitable for children ages three and older and do not contain any material that parents would find inappropriate.
	Kids to Adults Titles rated "Kids to Adults (K-A)" have content suitable for persons ages six and older. These titles will appeal to people of many ages and tastes. They may contain minimal violence, some comic mischief (for example, slapstick comedy), or some crude language.
	Everyone As of January 1, 1998, the new "Everyone" designation will replace the "kids to Adults" rating. Titles rated "Everyone (E)" have content suitable for persons ages six and older. These titles will appeal to people of many ages and tastes. They may contain minimal violence, some comic mischief (for example, slapstick comedy), or some crude language.
	Teen Titles rated "Teen (T)" have content suitable for persons ages 13 and older. Titles in this category may contain violent content, mild or strong language, and/or suggestive themes.
	Mature Titles rated "Mature (M)" have content suitable for persons ages 17 and older. These products may include more intense violence or language than products in the Teen category. In addition, these titles may also include mature sexual themes.
	Adults Only Titles rated "Adults Only (AO)" have content suitable only for adults. These products may include graphic depictions of sex and/or violence. Adults Only products are not intended to be sold or rented to persons under the age of 18.
	Rating Pending Product has been submitted to the ESRB and is awaiting final rating.

The 32-Bit Era Begins: 1993-1997

□ 1995

- 닌텐도는 Virtual Boy (\$179) 발매.
- 소니는 미국에선 PlayStation \$100 더 낮게 책정된 \$299에 발매. 좋은 게임이 계속 출시되면서 미디어와 사용자들로부터 좋은 평가를 받음.
- 일본에선 N64 발매로 초기엔 하드웨어가 다 팔림. 그러나 게임 소프트웨어 부족으로 N64 판매가 부진해 짐.
- 영화 'Mortal Kombat' 개봉. 최초로 아케이드 게임을 영화화 함.



□ 1995

- 마이크로소프트는 Windows95 발매. 게임 SDK인 DirectX 포함.



The 32-Bit Era Begins: 1993-1997

□ 1996

- 미국에서 닌텐도 Ultra 64를 발매. 3개월 만에 1.7 million 개 판매.
- 소니는 크리스마스 시즌에만 PS를 \$12 million 판매함. PlayStation 이 전세계적으로 가장 판매가 많이 된 차세대 게임기로 부각.
- 한국 온라인 그래픽 게임의 시작 Nexon '바람의 나라' 등장.



□ 1997

- 소니 PlayStation은 일본에서만 5 million개, 유럽에서 2.2 million 개, 4개월 동안 전세계적으로 20 million개 판매. 비평가들은 1998년까지 그 명성을 이어 갈 것으로 봄.
- 1996년 11월 일본 Bandai는 Tamagotchi 발매. 그리고 일본 내 모든 사람들이 하나씩 소유.
- 1997년 10월 4일 게임보이 발명가 Gumpei Yokoi가 교통사고로 죽음. Yokoi는 Virtual Boy와 조이스틱을 대신할 cross-key directional pad 컨트롤러 개발에도 참여하고 있었음.



24

The 32-Bit Era Begins: 1993-1997

□ 1997

- Richard Garriott와 Ralph Koster가 개발한 일인용 RPG게임 'Ultima Online'. 가장 방대한 세계와 오래된 역사를 지닌 온라인 게임.
- 1998년에는 Ultima Online에 10만 온라인 사용자 등록.
- 2003년에는 Ultima Online에 25만 온라인 사용자 등록.



25

The Modern Age: 1998-1999

□ 1998

- IDSA (Interactive Digital Software Association)가 1998년을 electronic entertainment 산업의 해로 공표. 만년 만에 1997년의 30%가량 높은 판매 증가.
- Blizzard Entertainment에서 네트워크 PC 게임 'Starcraft' 발매. Real-time strategy (RTS) 서사적 공간.



□ 1998

- 한국에선 온라인 게임을 산업으로 만든 NCSOFT의 '리니지(Lineage)' MUG (Multiple User Graphic) 게임.

□ 1999

- 9월 10일 세가가 미국에서 Dreamcast 발매. 하루 만에 \$98 million을 판매했음을 공표. 2000년부터 Dreamcast는 최초로 online기능을 제공함.



The New Era: 2000-2001

□ 2000

- 3월 4일 일본에서 소니 PlayStation 2 발매. 이틀 만에 1 million개 판매. 수요자가 공급 물량보다 많아 도둑이 생기기도 함.
- 10월 26일 미국 샌프란시스코에서는 28시간 전부터 Sony's Metreon store밖에서 게임기를 구매하고자 줄을 섰음. 거의 1000명 가까이 기다렸는데 그 중 적어도 반 이상은 게임기를 구매하지 못하고 집으로 돌아감.



□ 2000

- 한국에서는 CCR '포트리스' 대포대전게임 출시. 2002년에는 동시 접속자수 19만명 기록하며 국민게임으로 자리매김.
- 한국 E-스포츠의 근간인 한국프로게임협회 출범. 다양한 방면의 게임 리그 및 행사가 활발하게 진행.
- 게임전문방송국 등장 (온게임넷)



The New Era: 2000-2001

□ 2001

- 2월 4일 세가는 미국 Dreamcast 판매가격을 \$99.95으로 내리고 3월 31일 new Dreamcast 개발을 중단함. 그리고 하드웨어는 접고 오직 소프트웨어 게임 개발만 (특히 온라인 게임에 집중해서) 하기로 함.
- 일본에서 판매 시작한 지 1년 뒤 전세계적으로 PS2를 10 million개 판매.
- Midway는 아케이드용 게임(Coin-Op market)에서 손을 떼고 오직 게임기 시장만을 공략한다고 발표.
- 게임이 영화화됨. Lara Croft: Tomb Raider (6월 15일) Final Fantasy: The Spirits Within (7월 11일)
- Interactive Digital Software Association에서 평균적으로 일반 가정에서 일주일에 10~11시간 정도를 게임기나 컴퓨터 게임으로 시간을 보낸다고 조사결과를 발표. 가장 재미있는 엔터테인먼트 활동으로 34%가 게임이 그리고 16%가 TV를 꼽음.
- 미국 국방부 (Department of Defense)는 전술적 트레이닝 연습으로 활용하도록 Rainbow Six: Rogue Spear 게임 엔진을 계약.
- Flight Simulator 2002게임은 9/11 사태로 없어진 뉴욕의 World Trade Center를 지음. PS 게임 Spider-Man 2도 WTC장면 삭제.²⁸

The New Era: 2000-2001

□ 2001

- 11월 15일, **Microsoft** 사는 미국 뉴욕의 Times Square에 Toys "R" Us 공식적으로 **Xbox** (\$299) 발매. 이 게임기는 PC 바탕 구조와 733Mhz CPU, Nvidia GPU, 10GB hard drive, 그리고 Ethernet port 갖고 있음. 가장 인기 있는 Xbox 게임은 Halo임.
- 닌텐도는 **GameCube**를 일본에서 9월 13일 그리고 미국에서 11월 18일에 \$199가격에 발매. 소형 박스모양의 게임기에 CD나 DVD를 게임 스토리지로 사용하지 않고 마쯔시다사의 optical disc기술을 사용. 일주일 만에 50만대 판매됨. 가장 인기 있는 GameCube 게임은 Luigi's Mansion임.



29

The New Era: 2000-2001

□ 2001

- 닌텐도사는 **GameBoy Advance** 모바일용 게임기 발매.
- 웹젠 '뮤' 3차원 그래픽 온라인게임
- 나코인터랙티브의 '라그하임'
- 그래픽티사 '라그나로크' 아기자기한 그래픽, 만화를 게임으로 제작, 라그나로크 페스티벌이라는 오프라인 행사



30

2003~

□ 2003

- NCSOFT **라니지2(Lineage II)**
- Nexon **카트라이더** 등 다양한 장르의 게임 등장
- Blizzard의 '**World of Warcraft (WOW)**' 가 현재 가장 빠르게 성장하고 있는 MMORPG 게임. 2005년에 1.5 million 온라인 사용자 등록. 그리고 50만명 이상의 동시 접속자들이 함께 게임을 즐김.



31

2003~

□ 2004

- 2004년 12월 일본에서 소니 **PSP (PlayStation Portable)** 모바일용 게임기 발매. 그리고 2005년 3월 미국과 유럽에서 발매. 비디오 게임, 영화, 음악, 사진, 인터넷 등 멀티미디어기능 제공

□ 2005 ~

- **Xbox 360** (\$399) 는 2005년 11월 발매
- 소니 **PS3**는 2006년 11월 발매. 20G 하드 장치는 \$499, 60G 하드 장치는 \$599.
- 2006년 11월 닌텐도는 **Wii** (\$250) 발매. 위는 모션 센서 기술이 이용된 컨트롤러 사용.



References

- ❑ <http://www.ralphbaer.com>
- ❑ <http://www.atarihq.com>
- ❑ <http://www.atari-history.com>
- ❑ <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>
- ❑ <http://www.classicgaming.com>
- ❑ <http://www.quarterarcade.com>
- ❑ <http://www.greatgamedatabase.com>
- ❑ <http://www.videotopia.com>
- ❑ http://incheon.go.kr/cybercity/servlet/html?pgm_id=CYBERCITY000034
- ❑ <http://saickho.egloos.com/580566/>