

Video Game History & Genres

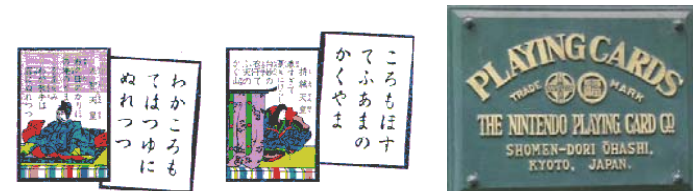
305900
2007년 가을학기
9/7/2007
박경신



게임회사이야기

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 의미함



- 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.

A Brief History of Video Game

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

Before the Games: 1889-1970

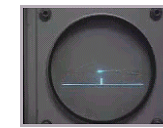
- 1951
 - **Ralph Baer**의 회사(군사 전자기 제조업)가 “build the best TV set in the world” 지시를 받고, TV용 상호작용적인 게임(Interactive Game)을 제안함. 그러나 거절당함.
- 1954
 - 한국전 퇴역군인 **David Rosen**이 일본으로 coin-op machines 수출. 1960s에 Rosen이 독자적으로 coin-operated games만들 결심을 하게 되고, Tokyo jukebox and slot-machine company를 사들임.
 - SEGA라는 이름은 "SErvice GAMES"의 약자로 회사이름으로 사용하게 됨.



7

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 Russell**이 **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



6

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 Baer**는 상호작용적인 TV 게임에 대한 연구시작. Sanders Associates 계약자가 관심을 보임.

- 1967
 - **Ralph Baer**는 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.



7

The Game Begin: 1971-1977

- 1971
 - **Nutting**이 최초 아케이드 게임 “**Computer Space**”를 소개함. 그러나 대중에게 큰 호응에 없었음. “스페이스 워”의 영향을 강하게 받은 이 게임은 너무 복잡하여 게임을 본적이 없는 사람들에게는 낯설었던 것.



- 1972
 - Magnavox는 최초 가정용 비디오 게임기인 **Odyssey** (Baer's TV game system)를 \$100 에 판매.
 - Computer Space이 너무 어렵다는 평판에 Bushnell는 대중에게 더 간단한 게임 개발에 착수. 그리고 Nutting에게 1/3의 지분 요구를 했으나 받아들여지지 않아 Nutting 을 떠남.



The Game Begin: 1971-1977

□ 1972

- Bushnell은 Atari사를 시작. Atari 이름은 “단수”라는 뜻을 가진 바둑(GO game)용어의 일본식 표기. 단수란 상대방의 돌을 에워싼 형태 (즉, 바둑판에 돌을 가져갈 위험에 처한 일 축 즉발의 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 만듦. 풍은 최초의 성공적인 상업게임.
- Magnavox는 Home Video Game Odyssey 발매함. 많은 사람들이 집에서 풍을 즐기기 위해 샀음.

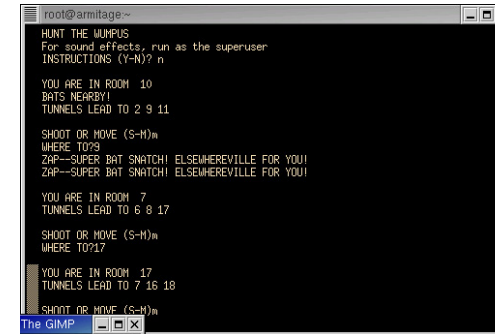


9

The Game Begin: 1971-1977

□ 1972

- Gregory Yob이 최초 PC 텍스트 바탕의 어드벤처 게임, ‘Wumpus’ 개발

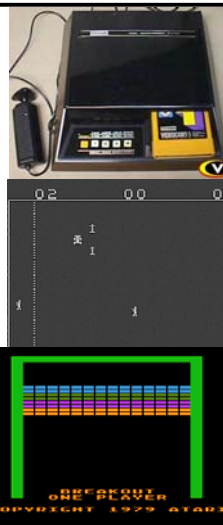


10

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 카트리지(cartridge)를 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 두번째 히트작은 Steve Jobs과 Steve Wozniak이 설계한 Breakout. 이 둘은 후에 Apple Computer 설립, 그리고 아타리 부품으로 첫번째 프로토타입 개발.
- Nolan Bushnell은 Warner Communications에 \$28 Million에 아타리사를 팔음.



11

The Game Begin: 1971-1977

□ 1977

- 아타리는 Video Computer System (VCS -- later known as the Atari 2600) 이라고 부르는 programmable (cartridge-based) game system \$249을 크리스마스 시즌에 발매. CPU 1.19 MHz로 작동되는 6507프로세서, 128 바이트 RAM, 6Kb ROM. 게임팩들은 최대 2Kb.

□ 1978

- 닌텐도는 아케이드용 오델로 게임 발매.
- 아타리는 아케이드용 게임 Football 발매. 이 게임에서는 Trackball 콘트롤러 사용.
- Midway에서 Taito사의 Space Invaders 를 미국에 수입. Space Invaders는 최고 득점자를 화면에 표시. 스페이스 인베이터에 의해서 게임의 관심이 갑자기 높아짐. 이 현상에 이끌려 아타리 VCS의 매출도 급속히 신장됨.
- 아타리는 애플사에 대항하는 Atari 400, Atari 800 컴퓨터를 발매. 그러나 대중에게 큰 호응에 없었음.



12

Atari 400/800 - the 1st Personal Computer with a Graphics Processor

- ❑ No support for polygons whatsoever. Polygons didn't show up till 1994 even though there were \$10000-\$500000 workstations available that could do this by late 80s.
- ❑ Programmed entirely in Assembly Language (translates to Machine code)
- ❑ 6502 Motorola Processor - 1 MHz
- ❑ Has it's own graphics processors (ANTIC and GTIA).
- ❑ Player/Missile Graphics (Sprites):
 - Sprites are graphical elements independent of main graphics memory. Used to implement, game characters and missiles.
 - 4, 1 color (8 pixel wide sprite as 1 long vertical strip)
 - 4, 1 color (2 pixel wide sprite as 1 long vertical strip)
 - Moving sprites horizontally is 1 register call. Moving it vertically requires clearing sprite and copying it.

Atari 400/800 - the 1st Personal Computer with a Graphics Processor

- ❑ Character-set graphics - programmable character-set pixels. Used mainly for creating scrolling backdrops.
- ❑ Memory-mapped graphics - graphics system can point to any address location and use it as graphics memory. Mainly for side-scrolling games.
- ❑ Vertical Blank Interrupts - Use vertical retrace of raster to do graphics updates (sprite movement, and side-scrolling) so that graphics does not flicker. (equivalent to double-buffering in modern graphics systems and "threading".) Only have a few milliseconds to do your computation.
- ❑ Display List Interrupts - Modify screen data as the raster scans across the screen. This is the only way to get multi-color sprites.
- ❑ 4 voice sound.

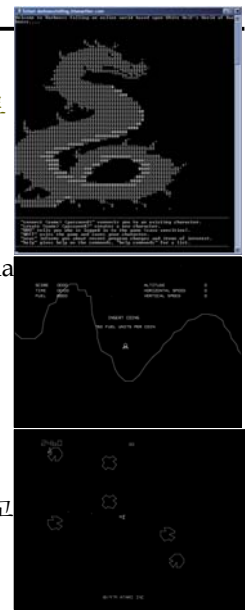
Atari Graphics Modes

	GRAPHICS MODE	ANTIC MODE	DISPLAY TYPE	AVAILABLE COLORS	SCREEN SIZE Columns x Rows	SCANLINE MODE	BYTES/LINE	MEMORY USED (Bytes)	COLOR REGISTER NUMBERS FOREGROUND BACKGROUND BORDER	COLOR SHADOW REGISTER NUMBER	REGISTER
TEXT MODES	0	2	Standard Text	1 Color & 2 Luminances	40 x 24	8	40	992	1 (color is not selectable)	2 4	---
	1	6	Double-Width Text	5	20 x 20 (Split) 20 x 24 (Full)	8	20	674 572	0,1,2,3	4 4	See Table
	2	7	Double-Width Double-Height Text	5	20 x 10 (Split) 20 x 12 (Full)	16	20	424 420	0,1,2,3	4 4	See Table
PIXEL MODES	3	8	FOUR COLOR GRAPHICS	4	40 x 20 (Split) 40 x 24 (Full)	8	10	434 432	0,1,2	4 4	Color 0 Register 4 712
	5	A		4	80 x 40 (Split) 80 x 48 (Full)	4	20	1174 1176	0,1,2	4 4	Color 1 Register 0 708
	7	D		4	160 x 80 (Split) 160 x 96 (Full)	2	40	4190 4200	0,1,2	4 4	Color 2 Register 1 Color 3 Register 2 710 709
	4	9		TWO COLOR GRAPHICS	2	80 x 40 (Split) 80 x 48 (Full)	4	10	684 686	0	4 4
	6	B	2	160 x 80 (Split) 160 x 96 (Full)	2	20	2174 2184	0	4 4	Color 1 Register 0 708	
	8	F	High Resolution Graphics	1 Color 2 Luminances	320 x 160 (Split) 320 x 192 (Full)	1	40	8112 8138	1 (color is not selectable)	2 4	Color 0 Register 2 Color 1 Register 2 710 709
GTIA MODES	9	---	16 Luminance Medium Resolution	1 Color 16 Luminance	80 x 192 (Full)	1	40	8138	4	---	Color 0-15=Luminance Register 4=Color 712
	10	---	9 Color Medium Resolution	9	80 x 192 (Full)	1	40	8138	1-8	0 0	Set Registers By Pokes 712
	11	---	16 Color Medium Resolution	16	80 x 192 (Full)	1	40	8138	0-15	---	Color 0-15=Color Register 4=Luminance By Pokes 712
CHARACTER	12*	4	Multi-Color Character	4	40 x 20 (Split) 40 x 24 (Full)	8	40	1154 1152	0,1,2,3	4 4	Register 0 Register 1 Register 2 708 709 710
	13*	5	Double High Multi-Color Char.	4	40 x 10 (Split) 40 x 12 (Full)	16	40	664 660	0,1,2,3	4 4	Register 0 708
BIT MAPPED	14*	C	Two Color Bit-Mapped	2	160 x 160 (Split) 160 x 192 (Full)	2	20	4270 4268	0	4 4	Register 0 708
	15*	E	Four Color Bit Mapped	2	160 x 160 (Split) 160 x 192 (Full)	2	40	8112 8138	0,1,2	4 4	Register 0 Register 1 Register 2 708 709 710

* BASIC modes on XL machines only

The Golden Age: 1978-1981

- ❑ 1978
 - 한국에선 일본 아케이드 게임의 국내 대량 유입으로 전자오락실(아케이드) 탄생
 - 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 게임.
- ❑ 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 넘길 수 있었음.



The Golden Age: 1978-1981

□ 1980

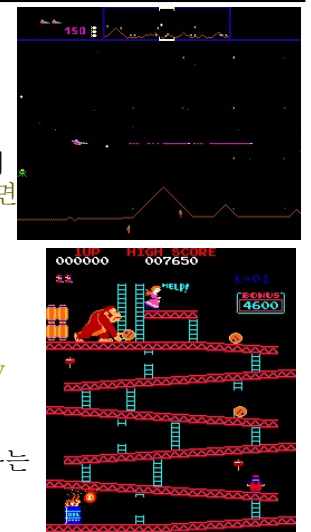
- 여러명의 VCS 프로그래머가 아타리를 떠나서 Activision사를 설립. Activision은 아타리와는 달리 게임 소프트웨어에 프로그램 개발자들의 이름을 넣어서 credit을 줌.
- 아타리의 Ed Rottberg가 첫번째 3차원 1인칭 시점 게임인 **Battlezone** 개발. 이 게임은 가상의 전투장에 탱크가 돌아다니면서 가상전투 시나리오에 맞춰 목표물을 쏘. 추후 이 게임을 미국 정부에서 미군 전투 트레이닝 목적에 사용함.
- Namco사는 전세계적으로 300,000 이상이 판매된 가장 인기 높은 아케이드 게임 **Pac-Man** 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 스태프인 Mario Segali라는 사람과 닮았다고 해서 Mario로 불리게 됨.

The Golden Age: 1978-1981

□ 1981

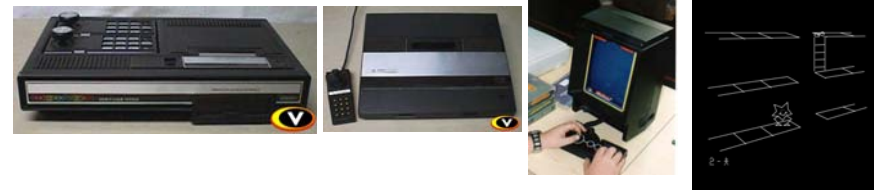
- 아타리는 color-vector arcade game인 **Tempest** 발매.
- **Berserk** 게임을 한 남자가 심장마비로 사망함.
- Arnie Katz와 Bill Kunkel의한 최초 비디오 게임만 얘기하는 잡지 Electronic Games 발간.



The Great Crash: 1982-1984

□ 1982

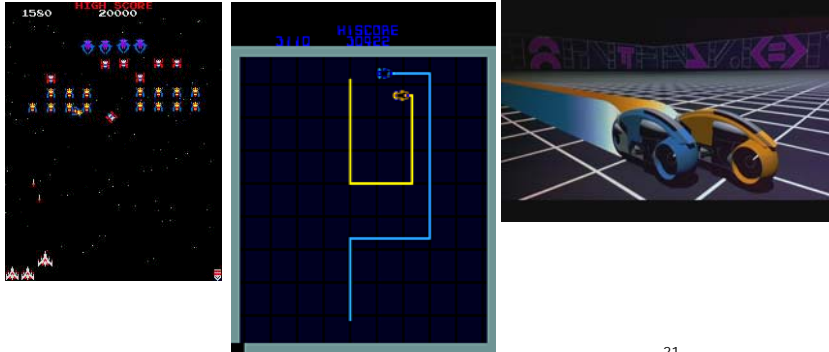
- Coleco는 cartidge-based 게임기인 **Colecovision** 발매. 칼라 게임기. 닌텐도는 **Donkey Kong**과 **Dongkey Kong Junior**를 라이센스 계약함.
- 아타리는 Colecovision에 대항하는 컬러 **Atari 5200** 게임기 발매.
- General Consumer Electronics (GCE)는 최초 가정용 벡터 그래픽 게임기 **Vectrex** 발매. Vectrex는 Asteroids-clone인 **Minesweeper**를 포함함. 그리고 4-버튼 조이스틱 컨트롤러 사용.
- 아타리는 VCS 판매가 부진함을 광고. Warner 주식이 하루 만에 32% 폭락 - 일명, **아타리 쇼크**. 원인은 서드파티가 우후죽순처럼 참여하여 게임소프트를 조제 남조한 결과, 유저가 게임에 싫증이 나버려 아타리는 고객에게 신용을 잃게 되었기 때문.



The Great Crash: 1982-1984

□ 1982

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

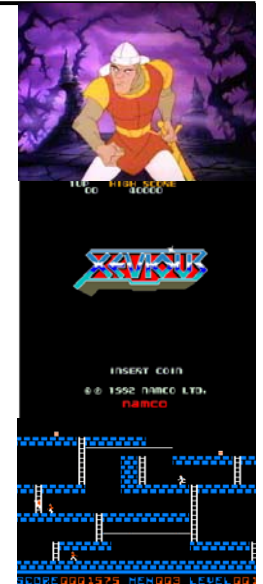


21

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.
- Broderbund는 Apple II용 컴퓨터 게임 로드런너 (Lode Runner)를 발표. 이 게임의 목적은 적들을 피해 각 단계의 금을 모두 모으는 것. 최초로 사용자가 레벨을 편집 (Level Editor) 할 수 있는 기능을 넣음.



The Great Crash: 1982-1984

□ 1984

- Milton Bradley는 Vectrex를 \$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)

23

Video Games Are Back: 1985-1988

□ 1985

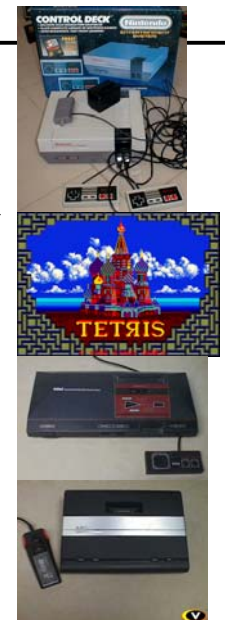
- 닌텐도는 뉴욕에서 Nintendo Entertainment System (NES 혹은 Famicom) 8비트 가정용게임기 판매. Limited market에서 성공적.
- 러시아 프로그래머 Alex Pajitnov가 중독성 높은 퍼즐 게임 Tetris 개발.

□ 1986

- 닌텐도는 NES를 전세계적으로 판매함. Super Mario Brothers의 데뷔.
- 세가는 미국에서 Sega Master System (SMS) 판매. 당시 가정용 게임기로서는 최고의 성능을 가짐.
- NES성공에 힘입어 아타리는 Atari 7800 비디오 게임기 판매.

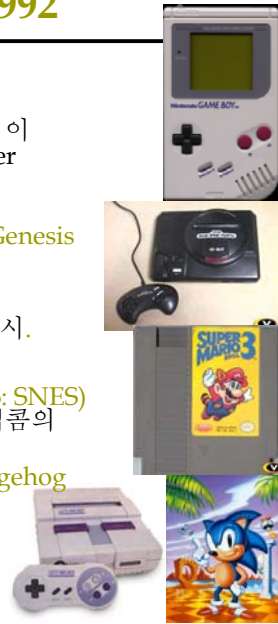
□ 1987

- Square는 Final Fantasy 발매.



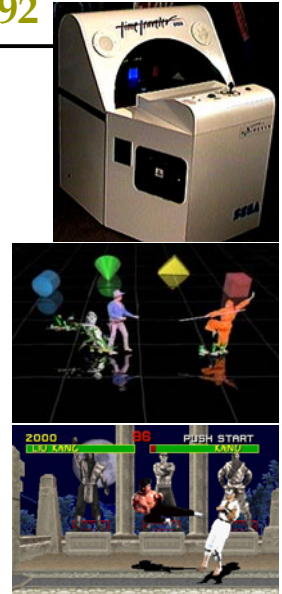
Home Market Expands: 1989-1992

- 1989
 - 국내 최초 게임잡지 '게임 월드' 발간
 - 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** (혹은 **Mega Drive**) 게임기 \$249 발매.
- 1990
 - 닌텐도는 가장 많이 팔린 게임 Super Mario 3 출시.
- 1991
 - 닌텐도는 미국에서 **Super Famicom (Super NES: SNES)** 게임기 \$249 발매. 사양이 세가보다 낮았으나 캡콤의 공헌으로 비디오 게임기 시장을 되찾음.
 - 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 II를 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
 - 32-bit **Sega Saturn**과 **Sony PlayStation** 일본에서 발매. 일년 후 비평은 PlayStation이 더 나은 것으로 얘기됨. 세가 새턴은 비디오 게임기로서는 최초로 24비트의 색상을 화면에 표현가능. 소니 PS는 3차원 그래픽 기술의 세계 최고를 자랑하는 Silicon Graphics의 엔지니어와 소니의 엔지니어에 의해 공동으로 개발된 게임기.
 - The Entertainment Software Rating Board (**ESRB**) 설립.



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 64-bit 닌텐도 **Ultra 64** 발매. 3개월 만에 1.7 million개 판매. 93.75MHz로 동작하는 실리콘그래픽스사의 MIPS R4300 프로세서 장착.
- 소니는 크리스마스 시즌에만 PS를 \$12 million 판매함. PlayStation이 전세계적으로 가장 판매가 많이 된 차세대 게임기로 부각.



□ 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.



The 32-Bit Era Begins: 1993-1997

□ 1996

- 한국 온라인 그래픽 게임의 시작 Nexon사의 '바람의 나라' 등장. 한국 게임산업은 PC방과 온라인 게임의 길로 진로를 선정함으로 인해 세계최초 MUG (Multiple User Graphic) 게임 개발을 하게 됨.



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.



The Modern Age: 1998-1999

□ 1998

- IDSA (Interactive Digital Software Association)가 1998년을 electronic entertainment 산업의 해로 공표. 반년 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 128-bit Dreamcast 게임기 발매. 하루 만에 \$98 million을 판매했음을 공표. 2000년부터 Dreamcast는 최초로 online기능을 제공함. 전략적으로 미국의 마이크로 소프트, 일본의 히타치, NEC 및 야마하와 기술제휴로 만들어진 제품으로 게임기의 완성도가 높은 것으로 인정받고 있음.



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 지움. PS 게임 Spider-Man 2도 WTC장면 삭제.³⁵

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 GameCube를 일본에서 9월 13일 그리고 미국에서 11월 18일에 \$199가격에 발매. 소형 박스모양의 게임기에 CD나 DVD를 게임 스토리지로 사용하지 않고 마쓰시다사의 optical disc기술을 사용. 일주일 만에 50만대 판매됨. 가장 인기 있는 GameCube 게임은 Luigi's Mansion임.



The New Era: 2000-2001

2001

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



37

2003~

2003

- NCSOFT 리니지2(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.



38

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

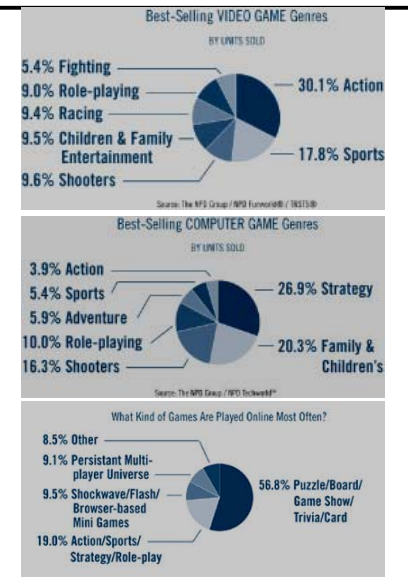
2005 ~

- Xbox 360 (\$399) 는 2005년 11월 발매
- 소니 PS3는 2006년 11월 발매. 20G 하드 장착은 \$499, 60G 하드 장착은 \$599. 2007년 6월 80GB 하드 탑재 52만원 PS3 한국 발매.
- 2006년 11월 닌텐도는 Wii (\$250) 발매. 위는 모션 센서 기술이 이용된 컨트롤러 사용.



Video Game Genres

- Action (1st or 3rd person shooter)
- Adventure
- Driving
- Puzzle
- RPG (Role-Playing Game)
- Space Simulations
- Simulations
- Sports
- Strategy
 - Empire building
 - Real-time Strategy
- Fighters
- Horror
- Arcade Remakes
- Stealth



Gameplay

- Gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes- ie. How the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes.
- In the game that you design, try to articulate its gameplay in a concise sentence and FOCUS on this goal throughout the development of the game.

41

Action (1st and 3rd person shooters)

Gameplay: run around and shoot things



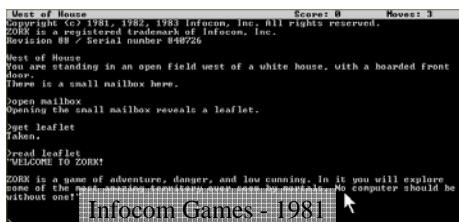
Adventure

Gameplay: solve puzzles, fight enemies, overcome physical obstacles

Mark of Kri - San Diego Studios (2002)



Tomb Raider - Eidos (1996)



A voice BOOOOOOMS out:
 Welcome to Adventure number 1:
 "ADVENTURELAND". In this Adventure
 you're to find *TREASURES* & store them
 away. To see how well you're doing say
 SCORE.
 Remember you can always say HELP
 -TELL ME WHAT TO DO? █

Adventureland - Scott Adams (1978)

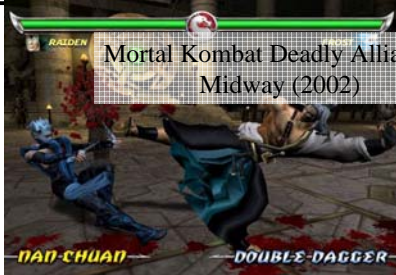
Stealth: A Sub-Genre of Adventure

Gameplay: Remaining Hidden

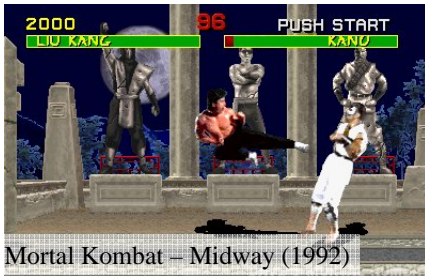


Fighters

Gameplay: Punch & kick until opponent is defeated



Mortal Kombat Deadly Alliance – Midway (2002)



Mortal Kombat – Midway (1992)



Virtual Fighter – Sega (1993)



Karateka – Broderbund (1986)

Driving

Gameplay: Drive as fast as you can; stunt driving or run over people for bonus

Grand Theft Auto 3 – Rockstar (2002)



Wipeout – Psygnosis (1995)



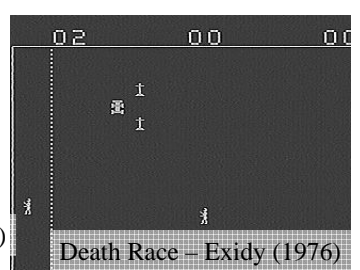
Mario Kart – Nintendo (2003)



Pole Position – Atari (1982)



카트라이더 – 넥슨 (1982)



Death Race – Exidy (1976)

RPG (Role-Playing Game)

Gameplay: Similar to adventure, less emphasis on action, more emphasis on statistical dice rolling to determine outcome



Knights of the Old Republic – BioWare (2003)



Gauntlet Dark Legacy – Midway (2002)



Gauntlet – Midway (1985)



Wizardry – Sir-Tech (1979)

Space Simulations

Gameplay: Fly through space and shoot things

Rogue Squadron – LucasArts (2001)



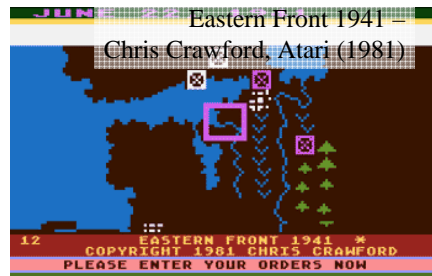
Wing Commander – Chris Roberts, Origin (1990)

Star Raiders – Doug Neubauer, Atari (1979) (8K)



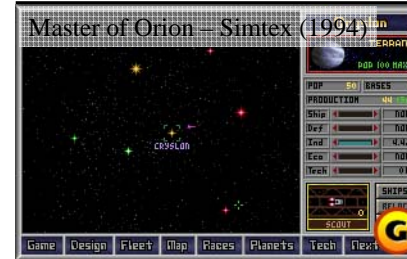
Real Time Strategy (RTS)

Gameplay: Build armies and battle

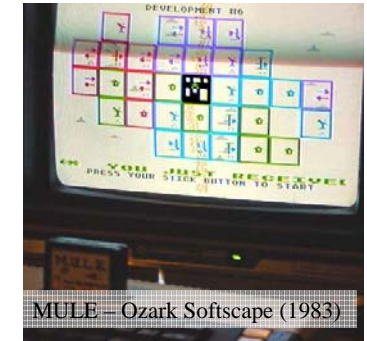


Empire Building

Gameplay: 4X games: Explore, Expand, Exploit, and Exterminate



Civilization – Sid Meier, Microprose (1991)



The Elements of Modern Video Game

1. Developer & publisher logo screens
2. Opening animation / cutscene to provide context
3. Game configuration screen
 - Select control layout
 - Built-in tutorial
 - Game type – single or multiplayer
 - Cheats
 - Extras – unlockable gems
 - Credits
4. Level or Game prep screen and/or cutscene
 - Select attributes of your “character”- choose a person or a spaceship.
5. The Game level (save here)
6. The end-of-level cutscene
7. Save game here
8. Repeat from 4.
9. End of game cutscene.
10. Credits

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/>
- <http://blog.daum.net/marsnine/12323553>