개요

일단 일본의 게임의 역사에대해 자세히 알려면 아타리 쇼크 에대해 자세히 알아야합니다.

그전에도 77년에 닌텐도에서도 패밀리컴퓨터 이전에 컬러 TV 게임이 있었습니다만 본격적으로 닌텐도사가 크게 성장하게된 것은 패밀리 컴퓨터 부터입니다.

우선 아타리2600과 아타리 쇼크 에대해 알아보겠습니다.

아타리2600은 1977년 9월11일 북미에서 발매되었습니다.당시 기준으로 볼 때 게임기의 가격은 199$에 25$로 결코 싼 가격은 아니었으나 100만대까지 팔려나가게되었고 81년도까지 큰성공을 거두며 엄청난 매출을 올리게 됩니다.

그러나 아타리 2600도 돈독이 올라서 자만감에 빠지게 된것인지 양만 많은 저질스러운 게임들을 양산하기 시작하였고 아타리 팩맨을 겁나 느린속도에 버그가 난무하며 저질그래픽의 게임을 발매했는데도 아타리의 명성 때문에 700만장이나 판매되었기에 매출에 안일한 생각을 가지게 되는데 결국엔 아타리 ET라는 희대의 쓰레기를 대량으로 발매하게 되고 예전처럼 같은생각 을 하면서 발매를 하게 되는데 더 이상 속을 리가 없었던 게이머들은 불매 및 환불운동까지 벌였습니다.

결국 남은 재고들을 어떻게 처리할방법을 찾지못했던 아타리는 결국 뉴멕시코주 사막에 묻어버리게됩니다.

이것을 아타리 쇼크라고 부르게 됩니다.

그렇게해서 미국의 게임시장은 아타리쇼크로 인해 몰락해서 폐허가 되었는데 이걸 닌텐도에서 반면교사로 삼으며 패미컴을 발매하게 되었고 2년 뒤에 슈퍼마리오를 발매하게 되면서 미국에서 대히트를 치게되고 아타리쇼크로 폐허가 되어있던 게임계를 되살리게 됩니다.

닌텐도는 아타리쇼크의 ET를 포함한 양산형 게임들의 사례를 반면교사 삼아 일정이상의 퀄리티를 갖춘 게임들만 게임의 라이센스를 주는 방식을 도입함으로써 성공적인 서드 파티를 구축하게 됩니다.

이때 등장했던 서드파티 게임들중에 예시로 파이널판타지,드래곤퀘스트,록맨입니다.

이게임들만 봐도 도저히 사지않고서는 못보는 게임기가 패미컴이었고요 그렇게해서 닌텐도는 대박이났고 4천억달러의 매출을 달성하며 세계최대규모의 게임회사로 발돋움하게 됩니다.

이후 패미컴에 이어 1989년과 1990년에 게임보이와 슈퍼패미컴을 발매하게 되고 그둘도 대박이 나게됩니다.

특히 게임보이를 통해 출시된 포켓몬스터는 엄청난 센세이션을 일으키며 닌텐도의 또다른 효자상품으로 발돋움하게됩니다.

하지만 닌텐도도 결국에는 암흑기가 찾아오는데 세가의 메가드라이브와 소니의 플레이스테이션의 등장으로 등장과 동시에 버츄얼보이 닌텐도64 게임큐브가 별다른 성과를 보이지 못하면서 닌텐도는 위기를 맞이하게 됩니다.

결국 닌텐도사의 시대는 몰락하고 닌텐도DS와 닌텐도Wii가 나오기 전까지 암흑기를 맞이하게 됩니다.

