



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 플랫폼의 역사: 아타리 2600 비디오 컴퓨터 시스템(VCS)

A History of Gaming Platforms: Atari 2600 Video Computer System/VCS

매트 바통(Matt Barton)
가마수트라 등록일(2008. 2. 28)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3551/a_history_of_gaming_platforms_.php

본문 텍스트

[가마수트라 '게임 플랫폼의 역사 시리즈'에서는 초기 콘솔 쇠퇴기에 논쟁의 여지가 없는 스타였던-최소한 1984년의 대대적 게임시장 몰락 이전까지는 -, 아타리 2600으로 알려진 독창적인 아타리의 VCS를 계속해서 살펴 보고자 한다. 내용을 따라잡으려면 본 시리즈의 이전 기사들, '애플 II,' '코모도어 64'와 '벡트렉스'를 참조하면 된다.]

최초의 비디오 게임 콘솔이 아니었고 오늘날의 기준으로 보자면 놀랄 만큼 원시적인 형태지만, 아타리 2600 비디오 컴퓨터 시스템(이하 VCS)은 80년대 문화의 주요한 부분이었으며, 지금까지 디자인되었던 것 중 가장 존경 받는 8비트 게임 플랫폼으로 남아있다. 하지만, 2600에 의해 촉발되었던 폭발적인 성장은 1984년의 대대적 게임시장 몰락을 주도하기도 했는데, 이는 게임산업을 휘청거리게 하고 미국의 전자 게임의 미래를 위협하는 수준이었다.

역사

1977년, 아타리는 아마도 닌텐도 비디오게임 콘솔 이전 시기의 가장 유명한 콘솔을 출시했는데, 이것이 바로 나중에 아타리 2600으로 알려진 VCS였다. 아타리 사는 팅(Pong) 콘솔로 급성장하는 게임 시장에서 초기에 대대적 성공을 거둔 바 있으나 값싼 유사품의 범람이 이 게임의 장래성을 위협했었다.

당시의 다른 비디오게임 시스템들과 같이 페어차일드 엔터테인먼트 시스템(VES)과 RCA 스튜디오 II, 그리고 VCS 는 수십만 유닛이 판매되었을 뿐이다. 하지만 모회사인 워너 커뮤니케이션스에서 유입된 자금이 1970 년 대 후반의 막 생성되고 있던 비디오 게임 시장에서 아타리를 지원했는데, 이 시기는 고정된 게임 디바이스에서 교환이 가능한 카트리지 기반의 콘솔로 시장이 이전하고 있던 시기다. 워너의 재정 지원과 증가하고 있던 흥미로운 게임이라는 조합이 아타리가 1980 년까지 수백 만개의 VCS 콘솔을 판매하는 데 도움을 주었다.



아타리의 전통적인CX40 조이스틱

“아타리는 가장 뛰어나고 유망한 인재들을 끌어들이 수 있었다. 그것은 참으로 신나는 일이었다.”(놀란 부쉬넬, 아타리 7800.com 웹사이트, 2001)

최초의 VCS 유닛은 두 개의 조이스틱, 패들 한 쌍, 이인용 컴뱃(Combat) 카트리지와 함께 출하되었는데 컴뱃 카트리지는 탱크와 비행기가 등장하는 여러 개의 액션게임을 포함하고 있었다. 그리고 일부는 아타리의 유명한 아케이드 게임을 느슨하게 해석한 것들로 8 개의 게임 타이틀들은 “공해 전(Air-Sea Battle), 기초 수학, 블랙잭, 인디 500, 스타쉽, 스트리트레이서, 서라운드와 비디오 올림픽”이었다.

이 게임들은 극단적으로 단순했고 다른 경쟁사의 게임들보다 그리 훌륭했던 것은 아니지만, 그 다양성만큼은 앞으로 펼쳐질 것들이 무엇인지 암시해주고 있었다. 인디 500 은 최초로 제공된 인상적인 컨트롤 옵션의 배열에 더해 시스템 자체의 수명을 넘어 확장될 수 있었던 두 개의 드라이빙 컨트롤러와 함께 패키지로 제공되었다.



VCS를 위한 아타리 사의 1981년 카탈로그의 내지

“헤비 식서”로 오늘날 알려져 있는 최초의 시스템들은 밀도 있는 내부 RF 실딩으로 처리되었고 (이것이 시스템에 무게를 더했다.) 여섯 개의 크롬 실렉터 스위치는 전원을 켜고 끄거나 컬러와 흑백 모드, 사용자 A, B 의 난이도, 선택, 리셋의 기능을 위한

것들이었다. 이 디자인은 검은 플라스틱의 각진 모서리와 나뭇결을 살린 스타일로 구현되었다.

1978년, 아타리는 더욱 가벼워진 RF 쉴딩과 약간의 유선형이 더해진 케이스로 개선된 모델을 출시했다. 1980년에 출시된 마지막 VCS 개정판은 여섯 개 중 두 개의 스위치를 유닛의 위쪽으로 이동시켰다. 1982년 아타리 사는 아타리 5200 슈퍼 시스템을 출시했다. 제품 라인을 표준화하기 위해, 이 VCS의 명칭은 공식적으로 아타리 2600 VCS가 되었는데 줄여서 아타리 2600이라 불리기도 했다. 이 시스템의 디자인은 기존 개정판들과 마찬가지로 유선형이었지만, 달라진 것은 외관 전체가 검은색이라는 것이었다.



아타리의 스카이 다이버(1979) 스크린 샷. 초기의 VCS 그래픽 기술을 보여줌

아타리의 성공은 빈약한 써드 파티 게임 타이틀들의 범람과 잘못된 라이선싱에 대한 결정이 전체 산업에 심각한 손실을 유발한 이후인 1982년에 정점을 이루었다. 빈약한 품질의 게임들을 묶어 팔거나 원가 이하로 팔았던 제품의 덤핑은 정가의, 좋은 품질을 가진 게임의 판매를 어렵게 했다.

1984년까지, 대대적 게임시장 몰락은 많은 회사들이 문을 닫게 했다. 여기에는 아타리 사가 전 해에 소매 직판 점들에 적용했던 경직된 재고 조건, 즉 소비자의 수요보다 더 많은 제품을 재고로 끌어 안도록 소매 직판 점들에게 요구했던 점도 적지 않은 이유로 작용했다.

같은 해, 워너 커뮤니케이션즈는 한 때는 자신들의 수입원이었던 아타리에 대한 지분의 상당 부분을 정채된 게임 시장에 뛰어 들 마음이 전혀 없었던 전 코모도어의 중역이자 창립자인 잭 트래밀에게 넘겼다.

트래밀은 미 출시작이었던 2600의 개정디자인과 이의 소급용 호환본이자 차세대 계승자인 7800 프로시스템(7800) 둘 모두를 새로운 아타리 컴퓨터를 위해 보류시켰다.

다양한 판매 망에 남아있던 2600과 5200의 재고들은 계속해서 팔려 나갔지만, 아타리가 홈 비디오 게임 시장에 대한 그들의 지배력을 되찾는 데는 2년이 걸렸다.

이 시기에 닌텐도 엔터테인먼트 시스템(NES)은 미국에 지사를 설립했고 아타리는 뭔가 대책을 세워야만 했다. 알맞게도 이전의 협정이 결렬되지 않았다면 아타리가 NES의 초기 버전의 배급을 담당했을 수도 있었을 것이다.

1985년에는 액티비전과 같은 회사들에 의해 2600을 위한 카트리지 몇 개가 준비되었지만 이에 발 맞출 새로운 아타리 시스템은 아직 없었다. 하지만, NES가 미국의 비디오 게임에 대한 열망을 다시 불러 일으킨 이후 아타리는 1986년 확고하게 자사의 존재를 재정립하고 오랜 기간 참고에 갇혀있던 아타리 2600 주니어와 7800을 마침내 출시한다.



여기 소개된 왼쪽의 컴뱃(Combat) 1977년 버전 매뉴얼과 오른쪽의 1983년 버전에서 볼 수 있듯 아타리 게임의 상자, 카트리지 매뉴얼의 제작 방식은 몇 년간 급격하게 변화했다.

주니어는 초기의 헤비 식서 이후 아타리 사의 가장 의미 있는 디자인이었는데 작고 얇은 검은색과 은색의 인클로저는 더 커진 7800의 스타일을 모방한 것이었다. 다른 시스템들에 비해 예산 친화적인 옵션으로 추진되었던 2600은 상당히 변모한 시장 내에서도 꾸준히 잘 팔려 나갔다.

외관을 개선한 주니어는 1990년대 초반 제품 생산이 완전히 중지될 때까지 계속 모습을 보였다. 아타리 사 자체도 1996년에 회사를 정리했으며 아타리라는 브랜드와 지적 자산은 그 이후로 수 차례 사고 팔리는 과정을 겪게 된다.



표지를 접는 상자는 1977년 공해전(Air-Sea Battle)과 같은 초기의 소프트웨어 출시에만 사용되었다.

상자를 열어 카트리지와 설명서가 보여진 모습.

2003년에는 아타리 브랜드의 유명세를 이용하기 위해 그 자체도 1980년대부터 소프트웨어를 개발하고 퍼블리싱 하는 회사였던 프랑스의 인포그램 엔터테인먼트 SA가 글로벌 경영을 위한 브랜드를 아타리로 정했다. 이 회사는 해스브로 인터랙티브로부터 이 브랜드 명을 사들여 권리를 취득했다. 이 새로운 회사는 콘솔과 휴대용 기기, 컴퓨터 용 소프트웨어의 주요 퍼블리싱 업체로 자리잡았다.



1978 년 인디 500(Indy 500)에 적재되었던 아타리의 드라이빙 컨트롤러 모델.

마침내, 다른 제조사들이 고전적인 아타리의 VCS 게임에 기반해서 가변적인 품질의 TV 게임들을 출시했던 4년여의 시간이 지난 다음에야 아타리 또한 제대로 된 아이템을 찾았다. 2005 와 아타리 플래시백 2 를 통한 두 번 째 시도가 그것인데, 이는 40 개의 이미 출시되었거나 새로 제작한, 용의주도하게 준비된 VCS 게임과 함께 나왔다. 사실, 내부적으로 아타리의 경쟁력 있는 컨트롤러 인터페이스에 대해 아타리 플래시백 2 는

정확히 원래의 VCS 하드웨어를 재 창조하여 거의 30년 전에 시작된 홈 비디오 게임의 유산을 이어갈 수 있도록 카트리지 포트에도 결합시켜 임시변통될 수도 있다.

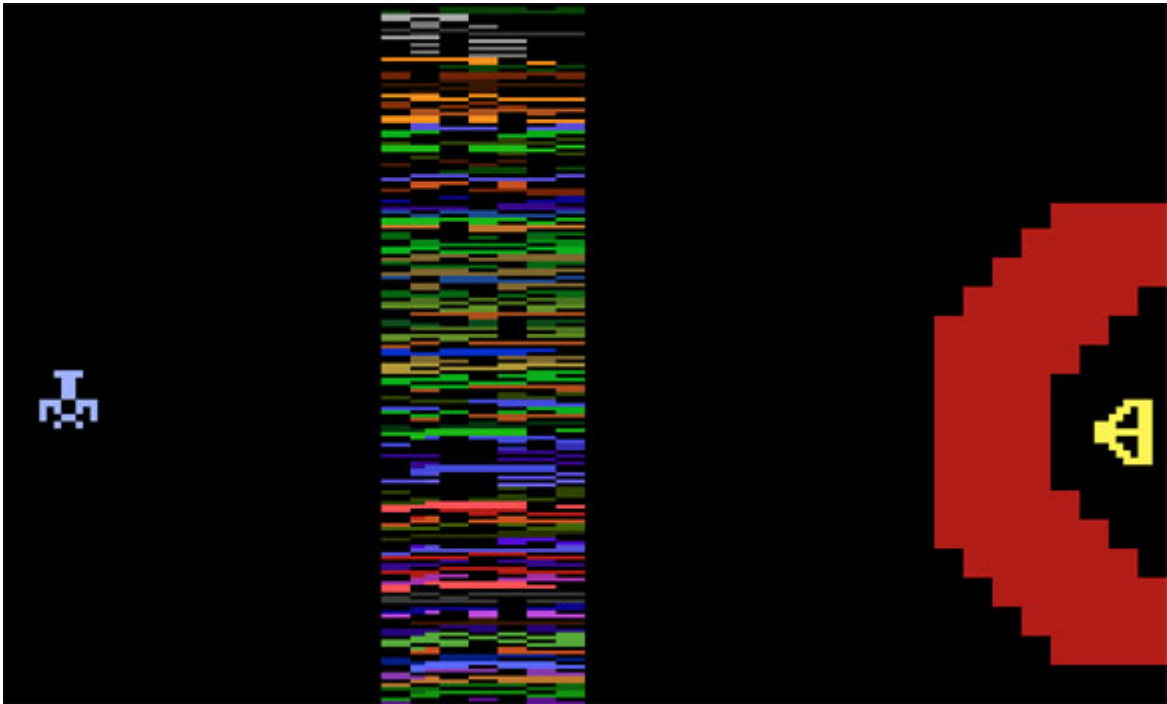
소프트웨어

적은 메모리와 모토롤라의 8-비트 6507 마이크로 프로세서가 1MHz 조금 넘게 돌아가는 가운데, VCS는 언뜻 보아 발전소 이상으로 보이지 않는다. 사운드 역시 2채널로 제한되어 있었지만 이는 사려 깊게 프로그램 되어 근사한 음향효과와 음악을 지원한다. 그래픽은 해상도가 상당히 낮았고, 라인 당 깜박거림이 없는 물체의 수가 제한되어 있었기는 했지만 그럼에도 불구하고 인상적인 128-컬러 팔레트를 사용하고 있었다.

컬러와 컬러 사이클링은 VCS의 고유한 특징이 되었는데, 이는 이 특징이 이전에는 상상할 수 없었던 수준으로 이 콘솔의 효율적인 수명을 연장하도록 돕는 흥미로운 효과들을 가능하도록 해주었기 때문이다. VCS는 수년에 걸친 똑똑한 개발자들과의 올바른 조합으로 충분히 고유한 힘을 발휘했는데, 최초로 거의 모든 게임 장르와 상상 가능한 연관 액세서리를 지원하는 최초의 시스템 중 하나가 되었다.

처음에는 성공 여부를 알기 어려웠다. 초기 아타리가 출시한 게임 중 여럿이 아타리 자사의 아케이드 게임 타이틀들을 변환한 것이었지만, 그 중 어느 것도 소비자들이 이 콘솔을 사러 달려 나가도록 만들 만큼 충분히 인기 있지는 못했다. 아타리 플레이어들은 1980년, 타이토/밸리 미드웨이의 아케이드 블록버스터인 스페이스 인베이더가 VCS로 변환되어서야 그 답을 얻을 수 있었다.

이 킬러 어플리케이션 다음에는 에스테로이드(*Asteroids*)가 출시되었는데 이는 아타리 사 최초의 자체적인 대 흥행작이었던 아케이드 게임의 변환 본이었다. 에스테로이드는 이전에 존재하던 4KB 제한을 넘어서는 카트리지 메모리 접근을 허용할 수 있도록 하는 “뱅크 스위칭”이라는 기술을 선보였다. 가장 초기의 VCS 카트리지의 용량은 대체로 2KB-4KB 였는데, 더 큰 메모리의 용량은(32KB 혹은 그 이상인 현대 자가제작 카트리지를 포함하여) 시스템의 눈에 띄는 장수할 수 있도록 해주는 향상된 깊이와 복잡도를 담보한다.

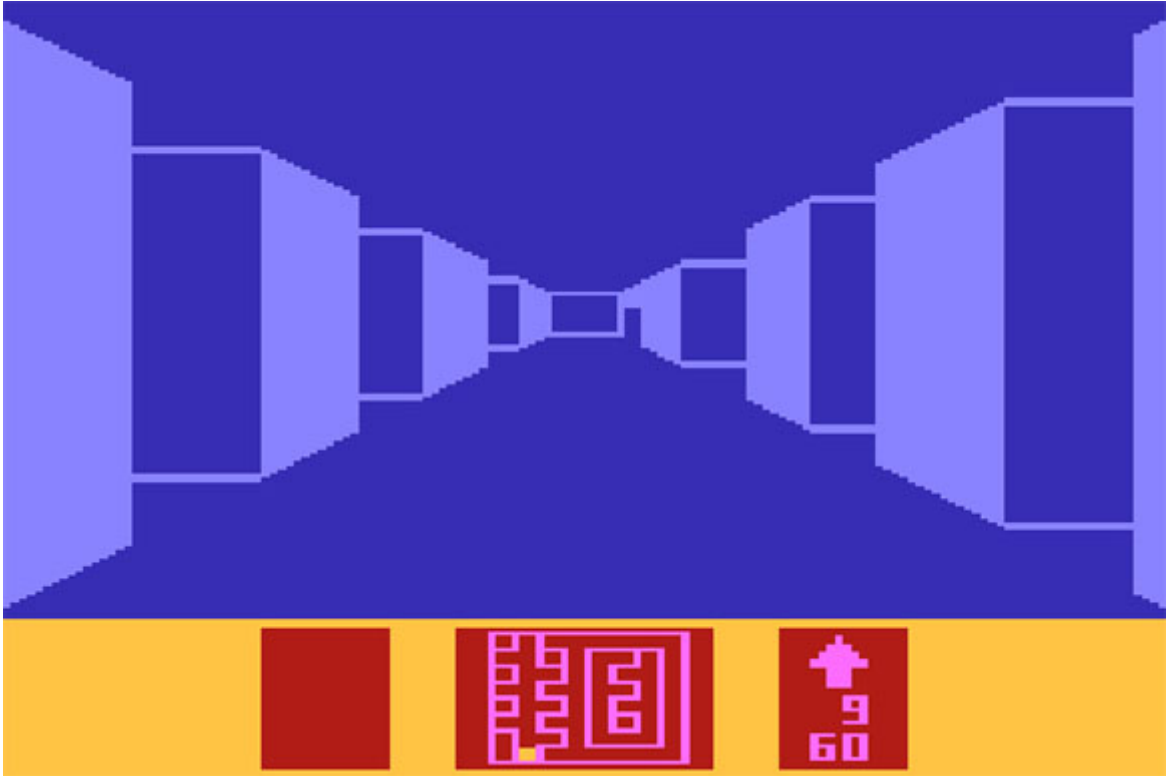


아타리의 1981 년 작, 알의 복수(Yar's Revenge)의 스크린 샷

또 하나의 주목할만한 초기 타이틀은 아타리의 1978 년 작, “어드벤처”인데, 이는 액션 어드벤처 게임에 있어 그래픽의 선구자다. 이는 또한 초기 작들 중 눈에 띄는 “이스터 에그”를 가진 게임이기도 했다. 이 비밀을 알고 있거나 발견한 게이머들은 숨겨진 이름을 발견할 수 있었는데, 바로 “워렌 로비넷”이라는 이 게임의 프로그래머의 이름이었다. 로비넷은 프로그래머들이 주목을 받는 것을 방지하려 하는 아타리사의 정책에 이의를 제기하기 위해 이스터 에그를 만들었고, 따라서 경쟁사들로부터 받은 더 나은 제안들에는 영향을 받지 않았다.

하지만 이러한 회사의 정책은 4 명의 왕성하게 활동하는 재능 있는 프로그래머들이 회사를 떠나도록 만들었는데, 데이비드 크레인, 레리 캐플런, 앨런 밀러와 밥 화이트헤드가 그들이다. 그들은 회사를 떠나 1979 년 액티비전을 설립했고, 이 회사는 가장 초기의, 그리고 가장 뛰어난 써드 파티 소프트웨어 개발사 중 하나였다.

액티비전은 VCS 의 게임 품질에 대한 기대치를 상승시켰다. 그들의 기념비적 타이틀로는 최초로 달리고 뛰어오르는 영상을 제공한 멀티 스크린 게임 중 하나인 함정(Pitfall, 1982), 놀랍도록 세련된 비행과 미션 시뮬레이터를 보여준 스페이스 셔틀 - 우주로의 여행(1983), 그리고 멀티 스크린 액션 어드벤처 게임인 프라이빗 아이(1984) 등이 있다.



스타페이스 슈퍼 차저의 마인드마스터로부터의 탈출 개정판 (1982)의 스크린 샷

아타리는 비록 법정에서 승소하는 일은 거의 없었음에도, 소송에는 익숙한 회사였다. 그러나 아타리는 매가녹스사와 아케이드 게임 폰(Pong)에 대해 벌인 1972년의 분쟁에서는 상대적으로 적은 규모의, 일회적인 라이선스 비용만을 지불하고 협회에 도달할 수 있었다.

이 협의는 매가녹스가 이전에, 소송을 피하기 위해 불리한 안에 동의해야만 했던 아타리의 경쟁사들과 도달했던 내용에 비해 매우 우호적인 것이었다. 매가녹스는 랠프 배르(Ralph Baer)라는 엔지니어링 전문가의 도움으로 다가오는 수년 동안 많은 비디오 게임 특허 소송에서 승리했다. 아타리는 매가녹스의 공격성을 따라 했지만, 그들이 법정에서 승소장구했던 것은 따라가지 못했다. 아타리는 액티비전이 VCS를 위한 게임을 생산하는 권리에 대해 이의를 제기했지만 1982년 결국 패소하고 만다.

그러나 아타리가 액티비전에 패소한 것이 어쩌면 회사에는 더 큰 혜택을 주었다. 아타리가 마침내 로열티를 받는 교환조건으로 VCS에 대한 써드 पार्ट 소프트웨어 개발을 허가했을 때, 많은 회사들이 이 잠재적으로 수익성이 높은 시장에 돈을 벌 기회를 얻기 위해 뛰어 들었다. 하지만 불행히도 이 모든 회사들이 액티비전 같을 수는 없었다.

써드 파티 개발사 중 가장 뛰어났던 하나는 이매직(Imagic)이었는데 이 역시 이전 아타리 직원들 중 불만을 가졌던 사람들이 나와 설립한 회사였다. 이매직의 슈터용 데몬 어택(1982)나 코즈믹 아르크(1982)는 여전히 많은 아타리 팬들에게 고전으로 간주되고 있다. 하지만, 이매직 같은 회사의 성공의 이면에는 늘 투박한 1 대 1 전투 게임인 가라데(1983)나 복제판 슈팅 게임인 콘도어 어택(1983)과 같은, 당연히 잊혀지게 되는 게임을 만드는 울트라 비전과 같은 회사 또한 있기 마련이다.

덧붙이자면, 콘도어 어택은 데몬 어택의 복제판이었는데, 실은 또 다른 게임인 센추리 사의 1980년 아케이드 게임인 피닉스에 의해 영감을 받은 것이기도 했다. 아타리는 1982년 공식적으로 이 게임을 변환하여 이매직이 데몬 어택을 가판대에서 내리도록 소송을 강행했으나 또 다시 패소하고 만다.



파커 브라더스의 세련된 몬테수마의 복수(1984) 플랫폼 게임의 스크린 샷

써드 파티 개발사들과 그들이 만들어낸 카트리지가들이 이 시스템의 지속적인 성공을 담보했는데, 이는 다른 어떤 비디오 게임 콘솔도 이와 같은 종류의 개발자 지원이나 풍부한 게임을 제공할 수 없었기 때문이다. 콜레코의 콜레코 비전이나 매텔의 인텔리비전 II 등의 경쟁 시스템은 자신들의 시스템을 VCS의 카트리지에 확장해서 연결할 수 있는 모듈을 제공하여 나름 경쟁력 있는 마케팅 전략을 선보였다.

기묘하게도 아타리가 5200을 출시했을 때, 이러한 소급성의 호환 옵션이 전혀 제공되지 않았는데, 이는 일부 사용자들을 혼란스럽게 했고 시스템의 판매에 나쁜 영향을 미쳤다.

아타리는 소규모의 5200 시스템을 다시 디자인하고 부자연스러운 에드온 모듈로 게이머들이 요구하는 소급되는 호환성을 지원하려고 노력하며 문제를 수정해 나가려고 했다. 하지만 불행히도 이런 에드온은 초기의, 대규모 5200 콘솔을 서비스 센터에서 손 보지 않고는 호환되지 않는 것들이었다.

“우리는 아타리의 VCS 에 대해 어떤 새로운 비밀도 학습하지 못했습니다. 우리는 이전 4-5년 간 사용했던 동일한 기술정보를 사용해왔습니다. 제 생각에 이 시스템에서 도달한 우리의 유일한 성공은 경험을 하고 열심히 일했다는 점뿐인 것 같습니다.” - (앨런 밀러, 시니어 디자이너. 출처: 액티비전, 크리에이티브 컴퓨팅 비디오 & 아케이드 게임, 1983년 가을)

콜레코와 매텔은 VCS 시장에서 다른 써드 파티 개발자들 중 두드러진 그룹에 합류했다. 콜레코는 대개 부실하게 프로그램 된 게임을 출시했지만 유명세가 있는 스머프: 가가멜 성에서의 구조(1982)나 동키 콩(1982), 잭슨(Zaxxon, 1982)등 콜레코비전의 자체 작들과 아케이드 게임 변환 판을 만들어 냈다.

매텔은 M 네트워크라는 브랜드로 런앤슛 트로니 데들리 디스크(1982, 후에 조이스틱 버전으로 제공된 게임)이나 이인용 게임 슈퍼 챌린지 풋볼(1982), 번덕스런 점프앤캐치 아케이드 게임인 프록 앤 플라이(1982), 그리고 빨리 미드웨이 아케이드 레이서 게임의 변환인 범프 N 점프(1983)등의 타이틀 등으로 빛을 보았다.

아타리는 아타리 소프트의 브랜드로 경쟁력 있는 비디오 게임과 컴퓨터 시스템을 위한 게임을 출시함으로써 성원에 보답했다. 이 모든 공유와 상호 라이선싱의 최종적인 결과는 오늘날에는 상상도 할 수 없는 하드웨어-소프트웨어의 대용품이라는 매우 일반적이지 않은 형태였다. 예를 들어, 마이크로소프트의 Xbox360 이 닌텐도사의 위의 슈퍼 마리오 갤럭시(2007)의 변환 판을 수용한다고 상상해보라.



액티비전의 확장성 있는 게임 함정 II: 로스트 캐번(1984)의 스크린 샷. 이 게임 카트리지는 저작자 데이비드 크레이인이 특별 제작한 디스플레이 프로세서 칩(DPC)이 특징적인데, 이는 VCS의 그래픽 가능성을 크게 향상시켰고 드럼으로 3 채널 음악을 프로세싱 하도록 지원했다.

파커 브라더스는 초기 비디오게임과 컴퓨터 시스템의 주요한 지원자였는데, 이들은 멀티 플랫폼 형태에 특화된 회사였지만 주요 기반은 VCS 였다. 제국의 역습(1982)과 같은 스타워즈 게임을 라이선싱했는데, 이 게임에서는 플레이어가 전투 시 임페리얼 워커들로 스노우 스피더를 제어하도록 했으며 페들 컨트롤러 기반의 제다이 아레나(1983)에서는 한 명, 혹은 두 명의 플레이어가 원작 영화에서 다 온 빛의 기병대 훈련 장면들을 플레이 할 수 있도록 했다. 이들이 자신들의 원작 게임과 유명한 아케이드 게임의 변환 판을 보완한 것으로는 세가의 프로거(1982)와 닌텐도의 뽀빠이(1983)가 있다.

당시의 유별난 환경 속에서 프로거는 미디어 포맷을 변형하는 방식으로 라이선싱 체계의 틈새를 발견해 낸 또 다른 회사에 의해 다시 한번 공식적으로 변환되기도 했다. 이러한 틈새는 1980년대 후반, 테트리스를 통해 다시 한번 악명을 얻는다.

그럼에도 불구하고 공식 판 프로거(1983)는 강력한 에드온 시스템 개선기인 슈퍼 차저(추가 메모리 및 멀티 로드 게임)에 사용될 수 있도록 스타패스사의(구 아카디아 사) 카세트 형태로 발매되었는데, 이는 원작 아케이드 게임을 뛰어나게 변환한 작품이었다.

1 인칭 미로 게임인 마인드 마스터로부터의 탈출(1982)이나 3 개의 주요 시나리오로 구성되었고 독창적인 패스코드 시스템을 선보였던 액션 게임, 서바이벌 아일랜드(1983, 동종 게임 류 중 최초의 하나)는 사용자들이 같은 장면을 반복 플레이 하지 않고도 이전의, 탐험하지 못한 지점으로 돌아 갈 수 있도록 허용했다.

밀튼 브래들리는 1980 년대까지 계속해서 주요 역할을 하며 남았는데, 다른 비디오 게임이나 컴퓨팅 플랫폼은 물론 자체 시스템을 위한 제품을 개발하는 역할을 담당했다. 그는 VCS 를 위한 2 개의 게임을 개발했는데, 이들은 각각 독특한 컨트롤러와 함께 패키지로 출시되었다.

스피트 파이어 어택(1983)은 테이블 톱 조이스틱인 “플라이트 커멘더”와 함께 출시되었는데, 이 조이스틱은 전투기의 사격 버튼 조종 대처럼 보이려고 만든 것이었다. 그리고 서바이벌 런(1983)은 “코즈믹 커멘더”라는, 우주선의 전투 패널을 본 짠 모양의 테이블 톱 조이스틱과 함께 출시되었다.

제이 마이너는 아타리를 떠나 이후 아미가 사가 될 조직을 구성했다. (이 회사의 직원들이 추후 코맨도어 아미가나 아타리 링스, 3DO 멀티플레이어 등 장래 제품에서 역할을 맡게 된다.) 이 회사는 VCS 와 같은 시스템을 위한 특별한 종류의 컨트롤러와 게임을 생산했는데 모굴 매니악(1983)과 같은 스키 시뮬레이터가 여기에 포함된다.

모굴 매니악은 조이보드와 함께 패키지로 출시됐는데, 이 조이스틱 플랫폼은 플레이어가 올라 서서 몸무게로 이를 움직이거나 균형을 잡고 서서 제어할 수 있는 것이었다. VCS 를 위해 출시되었던, 이러한 보기 드문 다양한 디바이스들은 활용도나 상업적 성공이라는 면에서는 다양한 결과로 귀결됐지만, 그럼에도 불구하고 아타리 시스템의 차별성을 확실히 향상시킨 것이었다.



에픽의 캘리포니아 게임(1987)의 이벤트 스크린 샷. 같은 시스템에서 10년의 경험을 쌓았을 때 무엇을 만들 수 있는 지 보여주고 있다.

이전에 언급된 바와 같이, 플레이어가 양자택일로 갈매기나 돌고래를 조종해서 바다신의 딸을 구하는 페덤(이매직, 1983)이나 데이비드 크레이인이 만들어낸 액션으로 가득한 모험 플랫폼 게임이자 기술적 걸작인 함정 II: 로스트 캐번(액티비전, 1984)과 같은 클래식에는 늘 극적인 실패 또한 있기 마련이다. (클래식을 모방하는 복제품들의 실패)

이러한 실패에는 떨어지는 물체를 잡는 방식의 초보적인 게임인 로스트 러기지(아폴로, 1982)나 동명의 변변치 못한 코미디 영화에 어렴풋이 기대고 있는 포키(20세기 폭스, 1983)나 별볼일 없이 애니메이션 처리된 슈터와 나쁜 제어력, 더 형편없는 그래픽을 제공했던 파이어 플라이(미티콘, 1983)등이 있다.

VCS는 또한 최초의 성인 비디오 게임의 원산지이기도 했는데, 미스틱 사의 '커스터의 복수(1982)'와 총각 파티(1982)등의 타이틀이 여기 포함된다. 이 둘은 포르노적인 주제가 아니더라도 충분히 조악한 품질의 게임으로 여겨졌다. 하지만 이 게임들이 심각한 수준이었다 하더라도, 아타리의 팩맨(1981)이나 E.T(1982)만큼 제대로 펀치를 날려 악명을 얻지는 못했다.

“상아탑에 있는 기술자들이 뭐라고 얘기하든, VCS 를 매 달 상점에 한 다스의 카트리지가 건네질 때만 충분히 살아 있는 제품 이상의 것으로 보기란 불가능합니다.” - (일렉트로닉 게임 매거진, 1982 년 12 월)

당시 10 년에 대한 결산까지는 아니더라도 1982 년 그 해의 거래를 꼽으라면 아타리가 남코사의 아케이드의 대대적 히트작, 패크맨(1980)의 독점권을 따낸 것이었다. 아타리가 자사의 독점권을 공격적으로 프로모션하고 보호하는 가운데 패크맨이 만들어졌는데 조금이라도 이를 모방한 제품의 사용은 강력한 소송으로 이어졌고, 아타리 사는 결국 프로그래머 토드 프라이가 만들어낸 결과물이 좋은 게임이라는 것을 보증하는데 실패했다. 형편없는 그래픽과 사운드, 컨트롤과 실행이 초기에 요구되었던 8KB 가 아닌 딱딱한 4KB 의 롬에 실렸고, 이는 결국 게임의 희화이자 아타리의 명성을 한 방에 날리는 일이었다.

아타리는 게임의 명성 자체가 이 참담한 제품을 팔 수 있을 만큼 충분한 관심을 불러 일으킬 것이라고 잘못 추측했던 것이다. 그들은 또한 실제로 사용되고 있는 VCS 시스템보다 수백만 개는 더 많은 카트리지를 생산하는 오류 또한 범했다. 취약한 게임을 가지고 아타리의 카트리지 판매는 상당히 높은 실적인 최종적으로 7 백만 개의 유닛 판매를 기록했으나 대략 5 백만 개의 팔리지 않은 카피들을 남겼으며 VCS 시스템 판매에서 약간의 상승세를 땀을 뿐인데, 사실 이 정도의 상승세는 이 제품의 출시 없이도 어쨌든 일어났을 일이었다.

아타리는 이후 Ms.패크맨(1982)과 주니어 패크맨(1984, 하지만 실제출시는 1988 년에 이루어짐)을 훌륭하게 변환 함으로서 심각한 의미에서는 어느 정도 이를 보충했지만, 패크맨의 VCS 버전이 미친 재정적 해악과 소비자에 대한 영향력은 회복하기 어려운 수준이었다.



아타리의 주니어 팩크맨은 1984년에 마무리되었지만 1988년까지 출시되지 않았다.

E.T에 대해서라면 주 프로그래머였던 고전적 슈팅게임 알의 복수(1981)으로 유명한 하워드 스콧 월쇼가 그 프로젝트를 위한 필연적인 선택처럼 보였다. 그는 이전 또 다른 유명한 영화인 스피버그의 레이더스를 1982년에 성공적인, 두 개의 조이스틱으로 플레이 하는 액션 어드벤처로 세련되게 출시하여 이 유명 영화감독에게 깊은 인상을 준 바가 있었던 것이다.

아타리의 CEO 레이 캐사는 E.T의 라이선스를 따기 위해 2천만 달러를 썼으나, 명절에 맞춘 출시를 하기 위한 협상이 너무도 오래 걸렸기 때문에 결국 이 게임은 전혀 없이 6주 만에 프로그램 되었는데, 이는 당시 전형적인 게임 개발 사이클 보다 몇 달이나 짧은 기간이었다.

월쇼는 프로그램에서의 도전과 돈, 두 가지를 다 좋아했던 관계로 이러한 거래에 동의 할 수 있었고, 진지하게 이 프로젝트를 시작했다.

스피버그는 팩크맨 식의 미로에서 쫓고 쫓기는 복제품으로도 만족할 수 있었을 것임에도 월쇼는 뭔가 독창적인 것을 만들겠다고 고집했다. 놀랍게도 모든 기한은 결국 맞춰졌고, 카트리지는 급하게 제품화되었으며 대대적인 광고가 뒤따랐다.

불행히도 이 최종 결과물은 많은 플레이어들을 혼란스럽게 했고 좌절 시켰다. 반응이 없는 E.T를 거의 빠져나올 수 없는, 게다가 끝이 없어 보이는 함정의 연속으로 이끄는 일은 큰 호응을 얻지 못했다.

비록 궁극적으로는 백만 카피가 좀 넘게 팔렸지만, 아타리는 반품과 팔리지 않은 수백만의 더 많은 카트리지 들로 인해 또 다른 재정적 손실로 고통 받았다. 소문에 따르면 아타리가 팔리지 않은 재고들을 뉴멕시코의 매립지에 묻어야만 했다고 한다.



이매직의 유명한 드래곤파이어(1982)의 스크린 샷

이런 극적이고 유서 깊은 역사에도 불구하고 VCS 는 상상 가능한 모든 장르에서 수많은 게임을 탄생시킨 원산지였다. 1986 년 이 시스템의 주류적 재현으로 재 발매 추세가 있었고, 많은 새 타이틀 들이 나오기도 했다.

하지만, 초기와는 다르게 대개의 게임들은 오직 조이스틱 컨트롤러를 위해서만 고안되었다. 이러한 새 타이틀에는 애플루트 엔터테인먼트의 스케이트 보딩(1987)과 톰캣: F-14 전투기 시뮬레이터(1988), 에픽 개인 게임 시리즈(여름, 겨울 그리고 캘리포니아 (1987))과 아타리의 자체 작 스프린트 마스터(1988)레이싱 게임과 시크릿 퀘스트(1989) 등이 있다. 시크릿 퀘스트는 상당히 세련된 액션 어드벤처로 전 아타리 창립자인 놀란 부쉬벨이 디자인에 관여했다.



아타리의 어린이 대상 게임, 마법사의 제자(1983) 스크린 샷

1990년대 중반으로부터 오늘날까지 자작 게임 제작자들이 광대한 범위의 게임을 만들어 냈는데, 이 중 일부는 종종 상당히 고품질의 해적판이거나 변환이고 때로는 독창적인 게임이기까지 하다.

이중에는 에드 페더마이어의 개척적인 사운드 X(1984)라는 사운드 데모 프로그램이나 현대적인 자작 프로그래밍을 이끈, 테트리스의 복제품 에드트리스 2600(1995)같은 게임들과 에비비전의 플랫폼 게임, 세계적인 다양한 텔레비전의 기준과 호환되는 알프레드 챌린지(1998), 토마스 엔츠가 다양한 종류의 컨트롤 옵션과 그 조합을 지원하는 자이프 트러스트+ 플래티넘(2003)를 만들었고 아타리 시대의 쇠락(2005)은 게임 내 스피치와 고득점을 저장할 수 있도록 했던 리차드 허치슨의 2004년 아타리복스의 에드온을 지원하는 애론 커티스의 표준적인 플랫폼 게임에 대해 경쟁적으로 비꼬는 게임이었다.

새로운 활약



시어스에서 다시 브랜딩 된 “헤비 식서”는 비디오 아케이드라고 불렀다. (텔레-게임)

최초 출시 단계에서 워낙 인기 있었을 뿐 아니라 주류 시장에서도 두 번 째의 저력을 보여준 관계로, VCS/2600 은 여전히 수백만 개의 시스템과 게임들, 액세서리들이 적극적으로 유통되고 있는 가장 수집하기 쉬운 시스템이다.

덧붙여, VCS 가 비록 콘솔로서는 수수한 성능 대비 상대적으로 복잡한 구조를 가졌지만, 가장 초기의 에뮬레이션 프로그래밍의 노고가 고스란히 담겨있으며 이는 결국 오늘날의 강력하고 대단히 정확한 가상적인 디바이스 들, 예를 들어 스텔라나 z26 과 같은 다양한 제품에서의 성취를 이끌었다고 할 수 있다.

간단히 말해 진짜 하드웨어나 시스템의 에뮬레이션, 그 중 많은 옵션을 PC 와 같은 다른 디바이스에서 사용했을 때, - 픽셀 패스트의 스텔라뎀터와 같은 변환기를 이용하면 USB 를 통해 심지어 초기의 컨트롤러까지도 지원하는 등- 그 선택의 폭은 광범위 하다는 것이다.



아타리의 키보드 컨트롤러는 보여지는 바와 같이 결합되어서나 개별적으로 사용될 수 있다. 이러한 컨트롤러는 오버레이를 수용하고 아타리의 스타 레이더나 어린이용 텔레비전 워크숍 시리즈 게임과 같은 소프트웨어에 적용될 수 있도록 몇 번이고 다시 만들어지고 리사이즈 될 수 있다.

사람들이 가장 탐내는 VCS 모델이 바로 이 원조 헤비 식서인데, 이는 하드웨어의 다른 버전들보다 조금 더 팔리는 경향이 있다.

덧붙여, 아타리의 7800 콘솔은 자체 소프트웨어나 액세서리를 활용할 수 있는 것 말고도 VCS 소프트웨어나 대개의 에드온과 거의 100%호환되는데, 이는 7800 을 실제 게임을 즐기려는 수집가들에게 값진 선택으로 자리매김 하게 하며, 특히 소급되는 호환성 소프트웨어를 돌리는 데도 사용될 수 있는 플랫폼 특화된 멀티 카트가 있기 때문에 더욱 인기 있다.

아타리가 생산했던 모든 변종들 외에도 주로 시어스와 콜레코에서 만든, 다른 시스템들을 위한 많은 복제품과 에드온들 역시 존재한다.

당시의 회사 판매 정책으로 인해 시어스는 아타리의 헤비 식서를 독특한 케이스와 조이스틱-패들이 조합된 컨트롤러를 갖춘 맵시 있는 맞춤형 유닛으로 다시 브랜딩 했다. 시어스는 비디오 아케이드라는 이름으로 이를 팔았으며, 게임 또한 다시 브랜딩 했다. 예를 들어 인디 500 은 레이스라고 불렸다.

장애물 경주(1980)는 패들 컨트롤러를 기반으로 하는 경마 게임이었고, 스텔라 트랙(1980)은 우주를 배경으로 하는 슈팅 게임이었으며 서브마린 코맨더(1982)는 해저 타겟 게임으로 아타리에는 해당 게임이 없는 시어스 브랜드에서만 출시된 유일한 카트리지 게임 이었다.

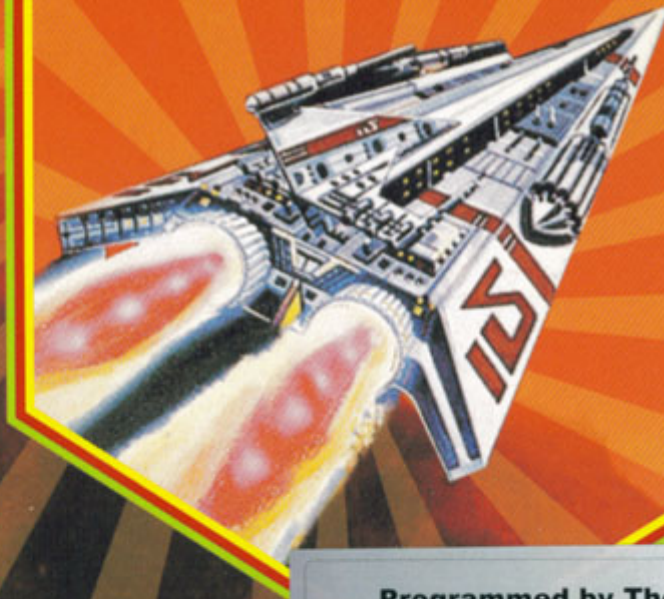
XYPE

presents

*now with driving
controller support!*

A cartridge for the Atari 2600 console and compatible systems


THRUST+



Programmed by Thomas Jentsch

PLATINUM EDITION

Presenting the definitive edition of Thrust+ for the Atari 2600! Thomas Jentsch's masterful conversion, improved and enhanced with the original C64 music recomposed and reincorporated by Paul Slocum, plus a new full color manual and artwork by Dave Exton. It's all the Thrust you'll ever need!

 AtariAge

토마스 엔츠의 현대적 자작물, 트러스트+ 플래티넘(2003). 오늘날 출시된 인상적인 타이틀 중의 하나로 멋진 패키징과 강력한 하드웨어 서포트를 특징으로 하고 있다.

콜레코는 다른 제품들보다 뛰어난 싱글 조이스틱과 페들의 결합형태를 적용했던 독립형 제미니 콘솔과 인기 있는, 콜레코 비전 콘솔과 아담 컴퓨터를 위한 확장 모듈#1을 출시했다. 이들 각각은 수준 있는 VCS 게임 호환성을 제공한다. 콜레코가 아타리에 로열티를 지불하도록 결정된 소송의 결과로 모든 시스템과 확장 모듈이 팔리게 된다.

박스로 포장되지 않은, 작동하는 시스템과 여러 개의 카트리지는 대개 50 달러 이하를 투자하면 가질 수 있는 것들이었는데, 다른 시스템으로 확장될 수 있는 모듈들은 이보다 훨씬 덜 팔렸다. 사람들은 포장되지 않은 게임들, 특히 복싱(액티비전, 1980)이나 스톤의 아케이드 변환 판 버저크(아타리, 1982)와 같은 흔한 게임들을 1 달러 정도면 살 수 있었다.

다른 한편으로, 더 진귀한 게임들은 수십 달러에서 수백 달러에 이르기도 했는데 최초로 음성으로 작동시키는 VCS 게임이었던 퀘드런(아타리, 1983)이나 양면 카트리지가 게임이었던 토마크, 바바리안/모터크로스 레이서(조녹스, 1983) 그리고 점핑앤매칭 게임이었던 Q*버트의 큐브(파커 브라더스, 1984)와 같은 게임들이 그런 종류로, 이들은 수적으로 훨씬 우세했던 경쟁자들보다 더 많이 팔렸다.

동일한 타이틀의 다수가 해를 거듭하면서 다른 설명과 그래픽 레이블로 변형되었기 때문에 이러한 현상은 게임의 가격에 영향을 줬고, 수집가들 사이에는 이 변형 판들 모두를 가지고 싶어하는 사람들도 생겼다. 컬러 변형 판 뿐 아니라(특히 아타리의 은색과 붉은 색 변형 판) 대개의 박스 타이틀들은 가장 초기의 아타리와 시어스 카트리지를 제외하고는 일반적으로 동일했는데, 아타리와 시어스의 카트리지는 잠시 동안 표지를 접는 박스로 패키징 되어 결과적으로 좀 더 가치를 갖게 되었다.

거의 모든 시스템에서 그러하듯, 종료되어 출시되지 않았거나 부분적으로만 완성된 프로토타입 게임들이 있기 마련이다. 하지만, 시스템의 인기와 게임 산업의 대대적 폭발이라는 시기적인 이유로 2600은 특히 더 큰 규모의 미 출시 게임들을 가지고 있는데, 오늘날까지도 새로운 프로토타입이 종종 발견될 정도이다. 일단 프로토타입이 복구가 되면 자작 커뮤니티는 이런 사라진 타이틀들을 어떤 방식으로든 다시 사용가능하도록 구현하려고 하는데, 대로는 카트리지로까지 재현해 내고 있다.

VCS가 홈 비디오 게임 시장에서 최초의 폭발적인 성공이었기에 개발자나 퍼블리셔들이 교훈을 얻을 수 있는 전례가 없었고, 자연적으로 이러한 상황은 많은 실험으로 이들을 이끌었을 것이다.

이러한 실험은 특히 에드온에 많이 적용되었는데, 스펙트라비디오가 한정판으로 출시했던 컴퓨메이트는 평면적이고 얇은 키보드와 추가 메모리로 구성되어 있었고 카세트에 데이터를 올리고 저장할 수 있는 기능이 있었으며, VCS를 단순한 컴퓨터 시스템의 경지로 전환시키기도 했다.

특대형 카트리지가 전화선에 물려 단기 구독서비스를 통해 게임을 다운로드 받을 수 있게 해줬던 게임라인과 같은 일부 주변 장치들은 오늘날에는 실제적인 사용보다는 게임 쇼를 위한 것이다. 무수한 다른 주변 장치들, 예를 들면 멀티플 카트리지에 순간적으로 번갈아가며 접속하도록 해주는 외장형 확장 박스인 스타플렉스 게임-셀렉스는 오늘날에도 여전히 유용하다.

이 분야를 지원했던 또 한가지는 VCS 에 사용하는 조이스틱 포트였는데, 이는 많은 회사들이 자사의 시스템에 표준으로 사용했던 것이다. 예를 들어, 코모도어의 인기 있던 8-비트와 16 비트 컴퓨터 라인이 그 한 예시다. 따라서 제작사들은 한가지 사양으로 개발을 할 수 있었다.

사실, 세가의 마스터 시스템(SMS)나 제네시스와 같은 후기 시스템에서 이 콘솔들에 사용됐던 멀티 버튼 게임패드는 VCS 에서 또한 잘 작동하고는 했으므로 굳이 여기에 싱글 버튼 조이스틱을 사용하는 것은 실용적인 것이 아니었다.



비록 효용성에 있어서는 다양한 층위여지만, 몇 해에 걸쳐 VCS 를 위한 다양한 형태의, 흥미로운 컨트롤러들이 출시되었다. 스타플렉스 디럭스 비디오 게임 컨트롤러의 박스 뒷면

표준형 조이스틱이나 패들, 이미 언급된 다른 컨트롤러들 외에도 몇몇 짙고 넘어갈 만한 것들이 있었다. 옴스큐어는 비디오 조거(1983)나 비디오 리플렉스(1983)에 패키지로 담겼던, 다섯 가지 색의 버튼이 달린 풋 매트인 풋 크래즈 프롬 엑서스를 출시했는데, 이는 더욱

발을 사용하게 하는 옵션을 가진, 표준형 조이스틱에 추가 사격 버튼을 더했던 CBS 일렉트로닉스의 부스터 그립과 대조된다. (콜레코 비전의 컨트롤러 역시 적합한 대안이다.)

아타리는 자사의 표준형 조이스틱과 유사한 형태의 무선 컨트롤러를 출시했는데, 단지 두꺼운 안테나가 장착되어 있고 본체가 훨씬 크다는 점이 달랐다. 아타리는 또한 자사의 키패드 컨트롤러의 다양한 변형 판을 출시했는데 이는 오버레이를 지원하고 최초에는 베이직 프로그래밍(1978)이나 코드 브레이커(1978)와 같은 타이틀을 위해 만들어졌던 것이었다. 하지만, 나중에 이들은 다시 만들어지고 패키징 되어 스타 레이더스(1982)와 교육용 게임인 빅 버즈 에그 캐치(1983)와 같은 게임을 위한 어린이용 컨트롤러로 사용되게 되며 이는 이 시스템의 놀라운 소프트웨어 활용 범위를 보여준다.

아타리라는 브랜드에 장차 어떤 일들이 일어나든, 새로운 하드웨어나 인상적인 새로운 소프트웨어의 출시, 그리고 헌신적이고 계속 성장하는 개발자와 추종자들의 커뮤니티와 함께라면 VCS/2600 플랫폼의 향후 30 년은 흥미롭기 그지없다. 아타리의 팬들은 계속해서 자랑스럽게 “오늘 아타리로 게임 하셨나요?”라는 오래된 마케팅 문구에 “예!”라고 열광적으로 답할 것이다.



아타리 2600

전형적인 시스템 사양

출시 년도: 1977

해상도: 192 x 160

스크린 컬러: 16

사운드: 2 채널, 모노

미디어 포맷: 카트리지

메인 메모리: 128 바이트