



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임기의 역사: Mattel Intellivision (A History of Gaming Platforms: Mattel Intellivision)

Matt Barton and Bill Loguidice

2008. 5. 8

http://www.gamasutra.com/view/feature/3653/a_history_of_gaming_platforms_.php

[가마수트라 의 게임기 역사 시리즈에서는 *Intellivision* 을 살펴 본다. *Intellivision* 은 완구회사인 *Matte* 에서 개발한 클래식 비디오 게임 콘솔로, 출시된 후 독립 비즈니스로서 계속 운영되었다. 갑자기 무슨 *Intellivision* 이냐고요? 이해가 안가는 분들은 [Commodore 64](#), [Vectrex](#), [Apple II](#) 및 [Atari 2600](#) 에 대한 지난 기사를 읽어 보세요.]

1980년 Mattel에서 Intellivision 비디오 게임 시스템을 출시했을 때 Atari는 이 제품이 게임 콘솔계의 왕좌를 다투는 경쟁상품이 될 것임을 알아차렸다. Intellivision는 Atari의 VCS(나중에 2600으로 알려짐)보다 앞선 제품이었고 특유의 기능을 갖춘 소프트웨어로 독창적인 마케팅 활동과 세련된 컨트롤러를 선보였다. Mattel은 독특하고 지속적인 BI(brand identity) 전략으로 인해 현재 충성도 높은 고객을 확보하고 있다.

전형적인 시스템 사양

출시 년도 1980

해상도 160 x 196

온스크린 컬러(On-Screen Color) 16

사운드 3 채널, 모노

미디어 포맷 카트리지

메인 메모리 2KB

역사

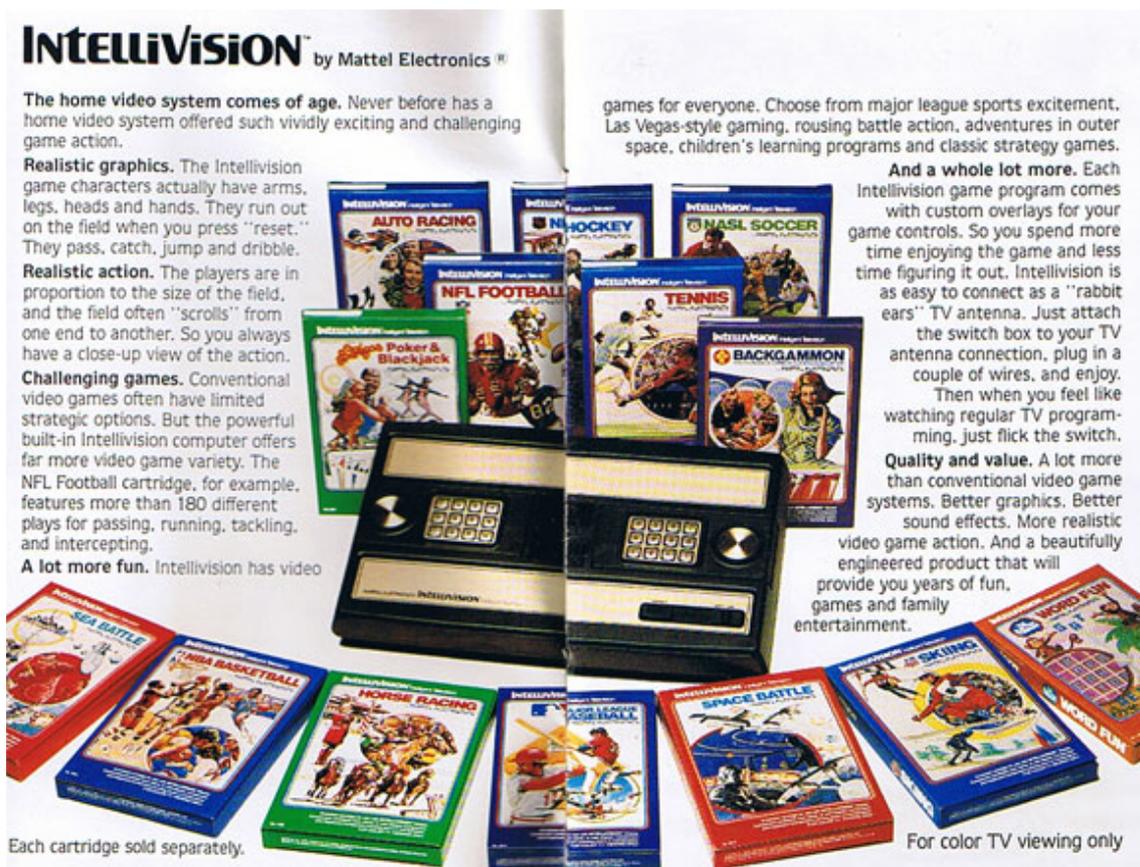
Mattel사는 1945년 설립되었고 설립 당시는 픽처 프레임과 인형의 집 액세서리를 제조했다.

1959년 바비 인형 도입 후 제조품을 완구로 전환했다.

바비 인형의 놀라운 성공으로 막대한 수익을 올렸고 곧 소규모 완구 회사를 인수하여 제품을 다각화하였다. Hot Wheels, Barbie 및 현재 인수중인 Fisher-Price와 Tyco 등 잘 알려진 브랜드를 갖춘 Mattel은 가장 성공을 거둔 세계 최대의 완구 제조업체이다.

1977년 Mattel Electronics 계열사 Mattel은 최초의 올 일렉트로닉 핸드헬드(all-electronic handheld) 게임인 *Auto Race*를 개발했다. LED 적색등으로 비주얼을 표시하였고 사운드가 단순한 비프로 구성되어 있는 등 현재 관점에서 볼 때 조잡한 제품이었다.

그러나 이 신제품은 상당한 성공을 거두어, *Football* 및 *Battlestar Galactica*와 같은 핸드헬드 게임이 다수 만들어졌다. 이 게임이 수백만장 팔리면서 Mattel은 Intellivision Master Component와 함께 플래징 비디오게임 콘솔시장에 뛰어 들었다.



네트워크 컬러로 Master Component와 박스 게임을 표시한 1981년 Mattel Electronics Intellivision 카탈로그 내부

Mattel은 1979년 캘리포니아주 프레즈노시에서 *Las Vegas Poker & Blackjack*, *Math Fun*, *Armor Battle* 및 *Backgammon* 등 네 가지 게임과 함께 Intellivision의 시장 진입에 성공했다. 다음해에는 전국적인 규모의 시장에 진출하여 첫 해에 생산된 인기있는 시스템이 매진되었다.



악명높은 Intellivision 컨트롤러의 클로즈업. 인상적인 16개 이동 방향을 고려하고 있음에도 불구하고 컨트롤 디스크는 여러 게임에서 다루기 힘들다는 점 때문에 비판을 받았다. 맨 오른쪽에 있는 Intellivision Attachable Joysticks과 같이 컨트롤 디스크 기능을 개선하기 위해 추가기능으로서 가치가 의심스러운 다양한 기능이 만들어졌다는 소문이 돌았다.

Master Component는 평평하고 직사각형인 대형 상자로 갈색과 금색의 디테일링(detailing)으로 이루어져 있다. 또한 두 가지 컨트롤러가 시스템에 영구적으로 장착되어 있다. 이 컨트롤러는 엄지로 작동되는 컨트롤 디스크로 구성되어 있고 16개 방향으로 이동 가능한데 조이스틱보다 두 배 정도의 이동 방향을 갖추고 있다.

컨트롤러에는 양측면에 실행 버튼이 있는 12개 버튼 키패드가 있다. 상단의 두 개 실행 버튼이 연결되어 있어 실제로는 네 개 실행 버튼으로 세 기능을 수행한다.

컨트롤 디스크와 실행 버튼은 키패드 버튼과 동시에 사용할 수 없다. 즉 내부적으로 이러한 버튼들은 동일한 입력내용에 따라 등록된다.

"양호한 상태를 유지하기 위해 몇 가지 간단한 규칙을 준수하는 경우 *Intellivision Master Component*로 다년 간 재미있고 흥미로운 게임을 즐길 수 있을 것이다." (*Intellivision 사용자 매뉴얼*)

이상과 같은 기능으로 인해 *Intellivision* 컨트롤러는 사용하기가 상당히 어려웠다. 다기능 컨트롤러는 *Major League Baseball*(1980)과 같은 복잡한 입력이 필요한 게임에서는 잘 작동하지만, *Nintendo* 아케이드 포트 즉, *Popeye*(Parker Brothers, 1983)와 같이 정확한 방향으로 이동하거나 즉각적으로 버튼을 눌러야 하는 게임에서는 제대로 기능하지 못하는 것으로 나타났다.

*Intellivision*의 주요 부분은 *GI*(General Instrument)의 16비트 마이크로프로세서이다. 그 당시 대부분의 비디오 게임과 컴퓨터 시스템에서는 몇 년 동안 8비트 마이크로프로세서를 사용하고 있었다. 또한 *Intellivision*의 사운드 칩은 대단히 우수하고 세 가지 독특한 사운드 채널의 출력이 가능했다.

이 기기에는 16개 컬러 팔레트가 갖추어져 있으나 동시에 8개의 이동 물체만 화면에 표시할 수 있었다. 다행히, 프로그래밍을 통해 이동 물체에 대한 이러한 제한사항을 최소화할 수 있었다.

초기에 *Mattel*은 게임 프로그래밍 작업을 *APh Technological Consulting*에 하청을 주었다. 1980년에는 사내 개발팀이 만들어져 *The Blue Sky Rangers*로 알려지게 되었다.



상단 줄과 같이 *Truckin'*, *Space Battle* 및 *Las Vegas Poker & Blackjack* 등 일부 게임기의 컨트롤러 키패드 오버레이는 아주 유용하고 하단 줄의 *Burgertime*, *Bump 'n' Jump* 및 *Lock 'n' Chase* 등은 특정 요구에 맞춘 것이라기 보다는 외형적인 면을 고려하고 있다.

Mattel은 Atari처럼 대중적인 잡지에 적극적인 광고 공세를 펼치고 주요 마케팅 전략으로서 TV 상업광고를 활용했다. 또한 Intellivision의 독창적인 실행을 위해 1983년까지 작가인 George Plimpton("Mr. Intellivision"으로 알려짐)을 기용하였다.

Plimpton의 악명높은 광고로 인해 시스템 판매가 촉진되었고 Atari의 Video Computer System(VCS, aka 2600)에 비해 기술적인 이점을 갖고 있음에 이목이 집중되었다. 이러한 광고에서는 Intellivision게임(시스템 기능을 최대한 활용한 스포츠 타이틀) 즉, VCS 상의 극단적으로 단순화된 게임을 주로 다루고 있다.

Atari의 VCS 사례에 따라 Mattel은 Sears Tele-Games Super Video Arcade, Radio Shack Tandyvision One 및 GTE Intellivision 등 다양한 브랜드명으로 Intellivision Master Component를 유통시킬 권리에 대한 하위 라이선스를 허가했다.

외형적인 차이점을 제외하고 이 시스템의 대부분은 원래 Master Component와 동일하다. 그러나 Sears 버전은 분리가능한 컨트롤러로 기존 타이틀 화면뿐만 아니라 원래 모델보다 향상된 모습을 선보였다. 또한 Atari VCS와 같이 Sears는 고유의 라벨 하에 Mattel 게임에 새로운 브랜드명을 붙였다.

그러나 Intellivision의 성공과 고급화에도 불구하고 Mattel은 고객과의 약속을 제대로 수행하지 못했다. Mattel은 1981년까지 Intellivision을 풀기능 컴퓨터로 확장하는 작업인 Intellivision Keyboard Component를 개발할 것을 고객에게 약속했었다.

유감스럽게도 Mattel은 약속한 제품을 적시에 제공하지 못하여 고객의 불평이 잇따름에 따라 FTC(Federal Trade Commission)가 개입하게 되었다.

Mattel은 테스트 마켓과 불평하는 고객용으로 몇 개 유닛을 출시하였으나 Keyboard Component가 비용이 많이 들어 대규모로 재생산할 수가 없었다.



Low Cost Cassettes



Crosswords I (1980)
Do Crossword Puzzles Electronically? The computer gives you the clues, shows the squares, keeps score - and when you're finished, compares that one to the master puzzle! 3 levels of difficulty. You don't need an answer - just the letters!



Spelling Challenge (1980)
Let the computer help you have a Spelling Test, with words that are tailored for everyone! You can pre-record the words on the tape's audio track. The speaker types them out onto the keyboard. The computer keeps score for you. A delightful new to learn spelling!



Geography Challenge I (1980)
How much do you know about America - the state capitals, agriculture, natural resources, the history of the country's greatest Challenge yourself and your friends with 3 interesting games! The computer will keep "Record Cards" for up to 6 people. See who gets to the "Head of the Class!"



Family Budgeting (1980)
Keep you and family members keep track of where your money comes from, and where it's going! This program can easily help you keep your finances organized! You don't have to be a CPA to account for every penny, and the computer will even show you graphic displays, too!

Keyboard Component에는 8비트 6502 마이크로프로세서, 확장가능한 RAM, 풀 키보드, 데이터와 오디오 콘텐츠용 디지털제어 카세트 드라이브, 확장 포트 및 프린터 포트 등이 추가되었다.

Master Component의 기능 외에 다른 모든 기능으로 인해 독립 실행형 컴퓨터에서 순조롭게 작동되었다. 적자에 허덕이는 Keyboard Component 4000대로는 FTC의 요구를 만족시킬 수가 없었다.

FTC는 일수 벌금을 부과했고 이로 인해 낮은 비용으로 컴퓨터를 확장하는 대안을 생각하게 되었다. 제품은 1983년 이후에야 비로소 출시되었다.

“세가지 최대 거짓말이 무엇인지 알고 계시죠? 확인은 메일로 하십시오. 무엇보다도 먼저 여러분을 소중하게 생각하고 있습니다. 그리고 키보드는 봄에 나올 것입니다.” (1981년 **Mattel Electronics** 크리스마스 파티에서 **Jay Leno**. *Intellivision* 라이브 웹사이트에서 발췌)

요즈음의 게이머들은 1981년에 이미 **GOD(games on demand)**를 다운로드하여 플레이하는 기능을 *Intellivision*에서 사용할 수 있었다는 사실을 알고는 놀랄 것이다. 1981년에는 혁신적인 **PlayCable** 어댑터가 도입되었다. 로컬 케이블 회사는 **PlayCable** 즉, **All Game Channel**을 가입자(하드웨어 어댑터를 렌트하고 **Master Component**를 보유함)에게 제공했다.

이러한 설치를 통해 서비스 가입자는 신속하게 **GOD(games on demand)**를 다운로드할 수 있었다. 이러한 서비스는 **PlayCable**이 제공되는 지역에는 보편화되어 있지만 그 당시에 광범위하게 확대되기에는 너무 이른감이 있어 1983년에는 중단하게 되었다.

*Intellivision*의 성공으로 인해 1982년 **Mattel Electronics**는 **Mattel**에서 별도의 회사로 분리하여 신설되었다. 같은 해에 이 회사는 **Intellivoice Speech Synthesis Module**을 도입했고 이것은 **Magnavox Odyssey 2**의 **The Voice** 이후 비디오 게임 콘솔용의 두번째 장치이다.

각 게임 당 주문 시 로드되는 사전에 녹음된 내장형 사운드 샘플과 사용자지정 레코딩을 사용함에 따라 모든 **Intellivoice** 타이틀마다 고유의 ID를 갖게 되었다.

낮은 샘플 레이트면에서 대단히 우수하지만 5개 스피치 게임만 출시되었다. **Intellivoice**의 판매가 저조하자 **Mattel**은 **Master Component**를 구입하는 경우 모듈에 대한 상품권을 무료로 제공했다.

Mattel Electronics는 생산비를 줄이기 위해 산뜻한 소형 **Intellivision II Master Component**(이동식 컨트롤러와 외부 전원 공급장치를 갖춘 흑백 유닛)를 도입했다.

또 다른 기능은 하드웨어의 보안 유효성 체크로, 타사 소프트웨어를 실행할 수 없었다. 이 체크 기능은 **Coleco**의 1982년 아케이드 컨버전(**Donkey Kong**, **Mouse Trap** 및 **Carnival**)에 영향을 주었고 **Mattel**의 **Electric Company Word Fun**(1980)을 플레이할 수 없게 만들었다. 다행히도 사내 및 사외 개발 그룹은 이러한 체크 절차를 건너뛰는 방법을 고안해냈다.

카트리지 포트에 추가된 특정 비디오 입력을 통해 **System Changer**를 사용할 수 있게 되었고 그 결과 **Intellivision II** 에서 **Atari VCS** 게임을 플레이하는 것이 가능해졌다. 기타 **Intellivision** 시스템은 **System Changer**를 사용하기 위해 내부 변경을 필요로 한다.

1983년 두 번째 컴퓨터 추가기능인 ECS(Enhanced Computer System)가 출시되어 150달러의 가격으로 판매되었다. ECS는 모든 Intellivision 모델과 Intellivoice와 호환 가능하지만 System Changer와 같이 Intellivision II 스타일에 맞춘 제품이다.

ECS는 분리형 치클릿 키보드, 확장 박스 및 전원 공급장치를 갖추고 있다. 또한 2KB 메모리, 사운드 채널 3개, 컨트롤러 포트 2개 및 표준 테이프 레코더와 프린터를 수용하는 기능이 추가되었고 이 기능은 Keyboard Component와 Mattel Aquarius 컴퓨터의 기능과 동일하다. 뮤직 톤을 재생하는 기능과 함께 BASIC의 간소화된 버전이 내장되었다.



Intellivoice 모듈과 함께 ECS 모듈, 키보드 및 뮤직 키보드를 갖춘 Intellivision II

이러한 기능에도 불구하고 Intellivision 부가기능의 미래는 불확실했다. 1983년 중반 Mattel Electronics는 경영 쇠퇴를 단행하여 하드웨어 보다는 소프트웨어(비디오 게임과 컴퓨터 시스템)에 초점을 두었다.

ECS 및 Intellivoice와 같은 이니셔티브에서 이러한 경영 쇠퇴를 우선적으로 수행했다. 즉, Intellivision 콘솔에만 광고 및 소프트웨어 지원을 계속 제공했다. 결국 뮤직 키보드 부가기

능과 5개 카트리지만 ECS 용으로 출시되었다.

비디오 게임의 대폭락과 하드웨어 개발 비용의 엄청난 상승으로 산업 전반에서 손실을 입게 됨에 따라 **Mattel Electronics**는 1984년 봄 문을 닫게 되었고 회사 자산은 **Terry Valeski**가 소유한 청산 회사에 팔렸다. **Terry Valeski**는 이전에 **Mattel Electronics**의 마케팅 및 판매 담당 수석 부사장으로 재직했었다.

Intellivision, Inc.는 오래된 재고품을 처리하는 것 외에 이전에 출시되지 않은 카트리지를 팔았다.

Mattel Electronics의 오래된 재고품의 대부분이 일단 팔리자 **Valeski**는 기타 투자자로부터 **Intellivision Inc.**의 나머지 자산을 인수하여 **INTV Corporation**을 설립했다.

INTV Corporation은 **Mattel Electronics**의 이전 프로그래머를 고용하여 새로운 **Intellivision** 게임을 생산했다. 이 회사는 **INTV Master Component**(**INTV System III** 및 **INTV Super Pro Systemd**라 불림)를 출시했고 이 제품은 외관을 약간 변경했으나 간편한 방법으로 **Intellivision Master Component**를 재생산했다.

Atari의 **2600 Jr.**와 같이 **INTV system**은 새롭고 강력한 시스템에 대한 저가 대안품으로 출시되었고 메인 콘솔과 다양한 게임이 각각 60 달러 및 20달러 이하의 가격으로 팔렸다.



INTV는 1990년까지 새로운 제품을 계속 생산하며 파산 보호를 신청하다가 1991년 회사문을 닫았다.

INTV가 운영되는 동안 **Mattel**은 한가롭게 쉬고 있지 않았다. 이 완구 회사는 1986년 **Nintendo**와 제휴하여 비디오 게임 업계에 다시 뛰어 들었다.

Mattel은 **NES**(**Nintendo Entertainment System**)의 새로운 소프트웨어와 주변장치를 생산했을 뿐만 아니라 **Nintendo**를 대신하여 이 제품을 1987년에는 유럽 전체에, 1986년~1990년에는 캐나다에 유통시켰다.

1990년대에 **Mattel**은 비디오 게임 부문에서 큰 변화가 없었지만 1999년에는 주요 컴퓨터

소프트웨어 제작사인 **The Learning Company**를 인수하였다. 그러나 인수로 인한 막대한 비용 손실로 인해 1년 후 이 회사를 포기하게 되었다.

2000년 **Mattel**은 고전 전자게임에 대한 복고 경향에 편승하는 노력을 통해 **LED** 핸드헬드 고전 게임을 다시 생산하는데 성공했다.

2006년에는 TV Game 제조사인 **Radica**를 인수하여 **Intellivision II Master Component(Mattel HyperScan)**이래로 최초의 **Mattel** 브랜드 콘솔을 출시했다.

HyperScan은 컬렉팅 및 스캐닝 카드를 격투 게임에 결합한 것으로, 10세~12세 아동을 겨냥하여 출시되었다.

Intellivision의 전성기 동안 개발된 강력한 차세대 **Intellivision** 제품군 중의 하나는 아니지만 이 새로운 시스템을 통해 프리 크래시(**pre-Crash**) 회사가 콘솔 비디오 게임 시장으로 다시 진입하게 된 것은 이번이 처음있는 일이었다.

불행히도 **HyperScan**은 많은 관심을 받지 못하였고 출시 후 헐값에 팔리며 재고정리품으로 처분되었다.

현재 **The Blue Sky Rangers**로 알려진 원래 **Intellivision** 개발사는 **Intellivision Productions, Inc.**를 운영하고 있으며 **Intellivision** 브랜드 및 대부분의 기술과 게임에 대한 권리를 소유하고 있다.

이 그룹은 **Intellivision** 제품군에 기반을 둔 현대적인 비디오 게임 및 컴퓨터 시스템에 대한 TV 게임과 컴파일레이션 소프트웨어 팩을 정기적으로 출시하고 있다. 많은 소비자들은 이러한 제품에 관심을 갖고 애호하고 있다.

소프트웨어

1979년~1990년 마침내 125개 카트리지 게임이 **Intellivision**용으로 출시되었다. 이 게임은 **Intellivoice** 또는 **ECS** 추가기능을 소량으로 필요로 했다.

실제 시스템에서 플레이하기 위한 추가적인 홈브류(**homebrew**) 게임이 2000년 이후 출시되었다.



Coleco가 보다 강력한 ColecoVision을 출시하기 전 초기 125개 게임의 대다수는 동시대의 다른 제품에 비해 게임 플레이 속도가 느려 보이지만 비디오 게임 시스템용의 최상의 그래픽과 사운드를 갖추고 있었다.

Mattel은 스포츠 네트워크, 액션 네트워크, 게이밍 네트워크, 스페이스 액션 네트워크, 스트래티지 네트워크, 출드런즈 러닝 네트워크 및 아케이드 네트워크(각 게임은 독특한 박스 컬러링 갖춤) 등 첫 소프트웨어 출시 게임을 “네트워크” 카테고리로 분류했다.

그러나 대부분의 게임이 액션 네트워크 카테고리로 분류됨에 따라 1982년 말 네트워크 개념을 도입한 마케팅을 중단하게 되었다.

Intellivision Master Component의 경우 첫 두 해 동안 *Las Vegas Poker & Blackjack*(1979)과 패키지로 판매되었고, 애니메이션이던 딜러가 완비된 1~2개 최고 플레이어 버전의 타이틀 게임을 플레이했다.

또한 식별 가능한 시스템 타이틀 중의 하나 즉, 새로운 팩인(pack-in)인 *Astrosmash*(1981)가 출시되었다.

이 게임은 독특한 자동 동적 문제 제어 기능이 있으므로, 초보자도 높은 점수를 획득할 수 있다. Intellivision II 출시 직후 Data East의 인기있는 아케이드 게임인 *Burgertime*(1983)의 우수한 변환을 위한 쿠폰도 포함되어 있었다.

Intellivision은 *Major League Baseball*, *NFL Football*, *NBA Basketball*, *NHL Hockey* 및 *PGA Golf* 등 양질의 스포츠 게임으로 유명하다. 이러한 게임은 1980년에 출시되어 프로 스포츠 협회로부터 라이선스를 받았다.

이러한 타이틀의 대부분은 컨트롤 디스크로 플레이하고 게임 내 고급 옵션용 키패드의 오버레이를 잘 활용했다. INTV는 값비싼 라이선스를 갖추고 있지 않았지만 단일 플레이어를 위한 강화된 기능과 지원을 제공하는 게임에 대해 명칭변경 업데이트 권한을 위임했다.

스포츠 및 아케이드 라이선스 이외에 Mattel은 *Advanced Dungeons & Dragons*, *TRON*, *The Electric Company* 및 *Hanna-Barbera cartoons* 등 다양한 속성에 대한 권리를 획득했다.

Mattel의 전략은 친숙한 브랜드로 시장점유율을 높이는 것이었으나 재능있는 개발자들은 저질 게임을 만들어 상품을 유통시키기 위해 브랜드 인지도에만 의지하던 선례를 따르지 않았다.



Mattel 제품군에는 고전 액션 롤플레잉 게임인 *Advanced Dungeons & Dragons Cartridge*(1982)와 *Advanced Dungeons & Dragons Treasure of Tarmin Cartridge*(1983),

교육용 게임인 *The Electric Company Math Fun*(1979)과 *The Electric Company Word Fun*(1980), 인기있는 액션 팩인 *TRON Deadly Discs*(1982)와 *TRON Maze-a-Tron* 및 고급 ECS를 활용한 *Scooby-Doo's Maze Chase*(1983)와 *Jetson's Way with Words*(1983) 등이 포함되어 있었다.

결국 Mattel은 개발 초점을 액션 게임으로 변경했으나 Intellivision과 관련하여 퀵 리플렉스(quick reflex)보다는 커닝(cunning)을 필요로 하는 우수한 제품이 출시되었다. *ABPA Backgammon*(1979), *Horse Racing*(1980), *Reversi*(1982) 및 *USCF Chess*(1983) 등의 엔트리 외에 혁신적이고 호평을 받은 *Utopia*(1981)가 존재하는데 이 게임에서는 인간이 만든 자연 재해에 직면한 섬을 1명 또는 2명의 플레이어가 통치할 수 있다.



"Atari 대 Intellivision? 내가 말하는 것 보다 귀하의 눈이 말해주는 것이 더 설득력이 있을 것이다. 그러나 귀하에게 더 이상 말하지 않고는 배길 수 없다." (1982년 Intellivision 잡지 광고에서 George Plimpton)

1983년에 출시하기로 한 대부분의 게임은 "SuperGraphics"를 보유한 것으로 광고했다. 라벨은 고급 ColecoVision 및 Atari

5200 SuperSystem의 공격에 대비해 Intellivision을 보강하도록 만들어졌다.

시스템의 이전 타이틀 보다 향상된 그래픽과 원활한 게임 플레이를 위해 고급 프로그래밍 루틴을 사용하였으나 실제로 "SuperGraphics"는 마케팅 전략이었다.

이 광고를 통해 시스템의 새로운 게임에 대한 관심을 불러 일으키는 데에 성공했다. **Mattel** 타이틀의 최신 배치에는 멀티스크린 *Masters of the Universe* 즉, *The Power of He-Man* 및 **Data East** 아케이드 트랜스레이션 *Bump 'n' Jump*가 포함되었다.

Intellivoice를 영두에 두고 다섯 개 게임만 출시되었음에도 불구하고 이 시스템의 독특하고 고급스러운 타이틀 일부가 만들어졌다.

이러한 타이틀의 예는 외계인이 무자비하게 플레이어의 우주선과 주요 우주기지를 공격하는 *Space Spartans*(1982), 플레이어가 음성 메시지에 따라 테러리스트의 폭탄을 제거하는 *Bomb Squad*(1982), 제2차 세계대전의 폭탄 투하 장면을 시뮬레이션하는 *B-17 Bomber*(1982) 및 악당의 컴퓨터 프로그램의 암호를 푸는 것을 목표로 하는 *TRON Solar Sailer*(1983) 등이다.

또한 **ECS** 기반의 *World Series Major League Baseball*(1983)도 이러한 예에 포함된다. 이 게임은 최초의 멀티앵글 야구 게임으로, 신속한 게임플레이가 가능하고 **Intellivoice**를 사용하여 플레이 바이 플레이(**Play-by-Play**)의 실제 통계를 기반으로 하고 있으며 카세트에서 게임을 로드하고 저장하는 기능이 갖추어져 있다.

불행히도 하드웨어 결합이 어려워 일부 게이머만 *Major League Baseball*을 시뮬레이션하는 **Eddie Dombrower**의 승씨를 경험해 볼 수 있었다. 그러나 4년 후 이 프로그래머의 작품인 *Earl Weaver Baseball*이 출시된 후에는 **IBM PC**, 호환가능 **PC** 및 **Commodore Amiga** 컴퓨터에서 플레이할 수 있게 되었다.



고급 ECS전용 **World Series Major League Baseball(1983)**는 다중 카메라 앵글 대 단일 오버헤드 뷰 등 **Intellivision** 야구 게임과는 다른 비주얼 접근방식을 사용했다.

1983년 나머지ECS 카트리지가 제품군이 출시되었다. 이 타이틀의 예는 *Mind Strike*(플레이어 1~2명이 즐길 수 있는 흥미롭고 풍부한 기능을 갖춘 보드 게임), *Mr. BASIC Meets Bits 'N Bytes*(3가지 게임과 72 페이지의 삽화가 들어있는 매뉴얼을 통해 컴퓨터 프로그래밍 기초를 학습함) 및 *Melody Blaster*(*Astrosmash*의 뮤지컬 버전으로, 뮤직 키보드 추가기능을 사용하는 내장형 뮤직 프로그램 외의 유일한 타이틀) 등이다.

공교롭게도 **Mattel**이 **ECS** 지원을 중단하기 전 추가 타이틀을 개발 중이었으나 어떤 소프트웨어에서도 네 명의 플레이어 게임용 추가 컨트롤러 포트를 활용하지 못했다.

타사 소프트웨어 지원으로 **Intellivision**은 순조롭게 출발했고 **Mattel**은 **Intellivision II**의 출시하면서 개발자를 해고했다. **Coleco**, **Activision**, **Atarisoft**, **Imagic**, **Interphase** 및 **Parker Brothers** 외에 모든 회사는 1982년 이후 이 시스템 용 카트리지를 출시했다.

이러한 카트리지의 대부분이 기타 시스템(대개 **Atari**의 **VCS**)의 포트였으나 콘솔 독점권은 **Mattel**의 플랫폼으로 귀속되었다. 이 독점권에는 플레이어가 엉클어진 조각을 공간으로 슬라

이당시커 트레일 패스웨이를 새로 만들어야 하는 *Activision's Happy Trails(1983)*와 플레이어 가 흡혈귀와 박쥐 등의 타이틀 역할을 수행하는 *Imagic's Dracula(1983)*가 포함되어 있었다.

특히 *Imagic*은 추가적으로 7개 독점 제품을 출시하여 14개 타이틀을 보유하였다.

이러한 제품의 예는 멋진 비주얼을 제공하며 플레이어가 환자의 혈류를 따라 이동하여 질병을 치료하는 *Microsurgeon(1982)*과 액션이 가득한 던전 크롤(dungeon crawl)로, 플레이어 1~2명이 백기사와 마법사로 동시에 플레이할 수 있는 *Swords & Serpents(1982)* 등이다.

1984년 1월 *Mattel Electronics*가 문을 닫은 후 새로 설립된 *Intellivision, Inc.*는 *Intellivision*의 타사 소프트웨어 제공업체에 대한 카트리지 공급품을 포함하여 주요 완구점포의 나머지 재고품과 청산 가치를 인수하였다.

제품이 순조롭게 판매됨에 따라 *Terry Valeski*는 새로운 게임을 출시하기로 결정했다. 이러한 게임의 예는 *World Series Baseball*(현재 플레이어 1~2명을 지원), *Thunder Castle*(액션 롤플레이), *World Cup Soccer*(플레이어 1~2명) 및 *Championship Tennis*(플레이어 1~2명) 등이다.

앞의 두 게임은 *Mattel Electronics*에서 완성했으나 출시되지는 않았고 뒤의 두 게임은 *Mattel Electronics*의 이전 프랑스 사무소에서 완성하여 *Dextell Ltd*에 의해 유럽에서만 출시되었다. 새로 출시한 제품의 성공에 힘입어 *Valeski*는 *Intellivision Inc.*'의 자산을 인수하여 *INTV Corp.*를 설립하였으며 적극적으로 새로운 *Intellivision*의 출시 및 재판을 추진했다.

자금을 절약하기 위해 새로운 출시품과 재판 제품을 양질의 컨트롤러 오버레이가 포함되어 있지 않은(또는 필요한 경우 품질이 저하된 오버레이가 포함된) 얇은 상자 형태로 생산했고 카트리지 라벨과 지침을 흑백으로 인쇄하였으며 피해 입은 타이틀의 명칭 변경에 필요한 라이선스를 갱신하지 않았다.

활기를 되찾은 비디오 게임 시장의 격렬한 경쟁에도 불구하고 *INTV*는 1990년까지 자사의 포지션을 공고히 하여 추가로 게임 21개를 출시했다. 이 중 6개는 기존 코드로 구축하지 않고 기존 것을 삭제한 후 코딩하였다. 이러한 6개 게임에는 스포츠 게임인 *Chip Shot Super Pro Golf(1987)*, *Super Pro Decathlon(1988)*, *Body Slam! Super Pro Wrestling(1988)*, *Spiker! Super Pro Volleyball(1989)*, 아케이드 트랜스레이션인 *Commando(1987)* 및 *Pole Position(1988)* 등이 포함되어 있었다.



INTV System III는 Mattel의 Master Component와 동일한 디자인을 갖추고 있었다.

현대의 활동

콘솔 3백만대 이상이 팔린 장시간 운용가능한 시스템에 대한 **Intellivision** 홈브류 시장은 당대의 탁월한 비디오 게임 시스템에 비해 다소 취약한 편이다.

새로운 하드웨어는 **Chad Schell**의 *Intellicart* 및 *Cuttle Cart 3*와 같이 ROM 이미지 로딩이 가능하고 프로그래밍을 지원하는 저 생산 카트리지에서만 사용할 수 있다.

일부 최신 게임에서 향상된 프로그래밍 기법뿐만 아니라 **Intellivoice** 또는 **ECS**로 제공되는 엑스트라 사운드 채널 3개를 활용하기 시작했으나 새로운 게임의 출시가 늦어지는 것으로 보인다.

현재 **Intelligentvision**은 **Intellivision**용 홈브류 카트리지를 가장 많이 발매하고 있고 컬러 패키지와 오버레이를 고려 중이며 *Stonix*, *Minehunter*, *4-Tris* 및 *Same Game & Robots* 등 퍼즐 및 전략 게임을 출시하고 있다.

거대 시장의 전성기에 10년간 제품을 출시함에 따라 **Intellivision** 시스템과 관련 제품은 시장에서 손쉽게 찾아볼 수 있고 상대적으로 저렴한 편(50달러 미만)이며 다양한 게임 및 **Intellivoice**와 함께 판매되지만 컨트롤러가 작동 가능한 지 등 충분히 살펴 보아야 한다. **ECS** 추가기능은 자주 출시되지 않으며 약 70 달러에 구입할 수 있다. 뮤직 키보드 추가기능은 **ECS** 추가기능보다 약간 더 비싼 편이다.



Intellivision은 다양한 시스템 상에서 플레이할 수 있는 루스 및 박스드 게임을 즐기기 위한 쉽고 재미있는 시스템이다.

Intellivision Keyboard Component는 제한적으로 생산되고 다수 제품이 회수됨에 따라 특정 추가기능은 모든 시스템용으로 자주 출시되지 않는다. 예상한 대로 이 소프트웨어는 드물게 출시되고 *BASIC 프로그래밍 언어 카트리지*와 *Conversational French*, *Crosswords (I-III)*, *Family Budgeting*, *Geography Challenge*, *Jack LaLanne's Physical Conditioning* 및 *Spelling Challenge* 카세트 등으로 이루어져 있다.

Intellivision Production에서 현대적인 플랫폼용으로 출시한 Intellivision 에뮬레이션 컴파일레이션과 TV 게임 이외에 컴퓨터 기반의 GameTap 가입서비스 상에서 사용가능한 게임을 선택하여 다양한 비공인 에뮬레이터를 통해 실제 시스템을 사용할 때와 유사한 경험을 제공한다. 이러한 에뮬레이터에는 Bliss, Intv 및 Nostalgia 등이 포함되고 다양한 에뮬레이터가 기타 추가기능과 ECS의 기능을 에뮬레이션한다.



미완성된 고전적인 컴퓨터 게임인 *Choplifter!* 및 완성되었으나 출시되지 못한 *Deep Pockets* 등 INTV가 회사 문을 닫을 때까지 Intellivision용의 새로운 게임이 개발되었다.

Super Pro Pool & Billiards(1990년 제작)

Mattel의 Intellivision은 Atari와 Nintendo의 전설적인 콘솔에 대한 향수와 인기로 위축된 적이 있으나, 인상적이고 가장 많이 플레이된 스포츠 장르 게임과 관련하여 당대의 만만치 않은 경쟁 플랫폼이었다. 이 플랫폼은 혁신적인 추가기능과 관련 소프트웨어로 인해 게임 애호가들의 관심의 대상이 되었다.