



SadButTrue:WeCan'tProveWhenSuperMarioBros.CameOut

슬프지만 진실: 우리는 슈퍼마리오 브라더스가 언제 나왔는지 증명할 수 없다

by Frank Cifaldi [Business/Marketing, Design]

슈퍼마리오 브라더스는 비디오 게임 역사상 최고의 보물 중 하나입니다. 다채로운 캐리커와 숨겨진 비밀로 가득찬 거대한 세계는 이후에 나온 모든 액션-모험 게임의 디자인의 모태가 되었습니다. 이 게임은 수많은 속편, TV 쇼프로그램, 만화 책, 캐릭터 상품 심지어는 영화까지 양산해 냈습니다.

전세계적으로 4천만 부 이상이 팔렸으며(지난 몇 십 년 동안 나온 다양한 포트와 리메이크 작품 제외), 1980년대 초반 거의 무료로 배포된 과잉 재고품으로 가득찬 과포화 상태 시장의 희생물인 미국 홈비디오 게임 업계를 제자리로 돌려놓았다.

그런데도 우리는 게임이 언제 나왔는지 정확히 모릅니다. 사실 미국에서 게임이 몇 년도에 나왔는지 우리가 동의할 수 없습니다(일본에는 정확히 1985년 9월 13일에 첫 발을 내딛었습니다.)

이것은 Amelia Earhart나 우리가 이야기하는 Bermuda Triangle이 아닙니다: 이것은 지난 30년간 소개된 게임 중 가장 높은 수익률을 자랑하는 엔터테인먼트 제품 중 하나입니다. 우리는 게임이 나온 날짜가 언제인지 알 수 없을 것 같습니다.

저는 최근에 이를 바로잡기로 결정했습니다. 슈퍼 마리오 브라더스가 북미에 퍼진 때를 최종적으로 증명하고자 했습니다. 이 혼란을 바로잡아 미래 역사 책과 위키피디아 같은 사이트에도 정확히 소개되어지길 원했습니다.

제가 그 답을 찾았을까요? 어느 정도는 그렇습니다. 검색 과정이 얼마나 어려운지 확인해 보십시오.

첫째, 역사 수업

1985년으로 돌아가서, 미국의 닌텐도는 아케이드 게임을 주로 취급하고, 휴대용 게임과 LCD 게임을 다른 회사에 라이선싱하는 매우 작은 벤처기업이었습니다(미국인은 '닌텐도' 하면 '돈키콩-Donkey Kong'을 연상합니다). 1월 동계 소비자 전자 쇼에서 닌텐도 엔터테인먼트 시스템이 될 시작품을 발표했을 때, 바이어들은 비웃었습니다.

시스템은 1984년 150만 게임 카트리지와 함께 2백 5십만 유닛을 내는 가정용 컴퓨터로 알려진 일본에서는 사이즈가 매우 컸습니다. 하지만 1983년 비디오게임 업계의 불황으로 인해 힘들어진 미국 소매업자들은 관심도 가지지 않았습니다. 비디오게임은 매장되어 버렸습니다: 장난감 가게의 독이었지요. 사람들은 5달러 가격 할인으로 그친 비디오 게임 거래로 인



해 해고되었지요. 새로운 닌테도 게임이 얼마나 훌륭한지는 전혀 중요하지 않았습니니다. 어느 누구도 위험을 다시 감수하고 싶어하지 않으니까요.

미국의 닌테도는 시장의 요구에 의해 인정받기 시작했습니다. 이는 어린이들이 비디오 게임을 사지 않기 때문은 아닌 것 같아 보입니다. 사실 1983년은 카트리지 세일로 기록적인 해였고, 오락실 기계가 쌓여만 갔습니다. 문제는 홈 게임이 오락실 게임과 비교하여 인기를 잃고 있었습니다.

한편 NES는 실제로 집에서 오락실 게임을 할 수 있는 비슷한 무언가를 제공하거나, 닭은꼐 복사품을 제공하였습니다. 닌테도 게임의 경우, 하드웨어는 실제로 오락실 게임과 같은 파워를 가지고 있으며 이는 오락실게임을 완벽히 재현해 놓은 것 같았습니다. 닌테도 직원들은 닌테도 게임이 그들의 손에 들어오는 즉시 팔려버리는 현상을 대화 주제로 삼곤 할 정도였습니다.

“우리는 새로운 엔터테인먼트의 형태인 고객 참여형 제품을 이용하고자 하는 고객 확보에 대한 강한 믿음을 가지고 있습니다.” 라고 광고 마케팅 담당자 게일 틴튼이 말했습니다.

바이어들의 아이디어를 기다리는 대신 닌테도는 팔리지 않는 재고를 쌓아두기 보다는 상점에 믿을 수 없을 정도의 달콤한 거래를 제안하면서 리스크를 감수했습니다. 닌테도는 미 판매 상품을 다시 사들일 것이며 심지어는 직접 와서 진열하고 게임을 보여줄 것입니다.

1985년 10월부터 크리스마스 이브까지 계속된 뉴욕 주변 지역에까지 한정 테스트 시장 출시까지 하게 되었습니다. 닌테도의 “SWAT 팀”은 뉴저지의 해컨색에서 창고를 빌려 손으로 직접 재고를 나르고 장식하며, 진열대를 셋팅하고 고객들에게 직접 게임을 설명하여 주었습니다. 미노루 아라카와 회장 또한 계단에 TV를 직접 셋팅하곤 했습니다.

그당시 닌테도에서 근무한 호워드 필립이 말하기를 “회장은 같이 일하던 사람들 중 그저 한 명이었습니다. 그는 그 곳으로 가 우리와 함께 많은 일들을 하셨습니다. 그는 정말 친절한 분이셨습니다.”

테스트 시장은 모두 매진되지는 않았지만 전국적인 홍보 기회를 마련해 주었습니다. 처음에는 Zapper light gun 과 R.O.B. the Robot accessories 을 과시할 목적으로 *Duck Hunt* 와 *Gyromite* 게임을 번들로 묶어 나갔습니다.



THE FIRST TO MOVE VIDEO ACTION OFF THE SCREEN.

Home video entertainment is about to enter a whole new dimension. Introducing The Nintendo Entertainment System—fully equipped with the most progressive video components ever developed—including a robot, a light-sensing video gun, live-action graphics and a vast library of games that have stopped growing.

IT'S NOT JUST KID STUFF, IT'S FAMILY STUFF, TOO.

At Nintendo, we believe video entertainment should be for everyone. So we designed a system that's both simple and sophisticated enough to challenge the abilities of everyone in your family.

What's more, many Nintendo game pieces allow two members of the family to play simultaneously. And 37 more different titles.

THE SYSTEM THAT COMES WITH A FRIEND TO PLAY WITH.

It's called R.O.B., our Robotic Operating Buddy, the world's first video robot. He's your team mate, programmed to help you solve the challenge of hard-to-win games by use of the TV screen and his will show you many different ways to play. It's the first opportunity to experience video action in a whole new dimension, a whole new place—off the screen.

THE LADY? GUN THAT'S LOADED WITH TRILLS.

Through our breakthrough light-sensing technology, we've created an exciting light gun, The Zapper. Never before has there been a video gun of this caliber. To use it, you must possess proper aim and your target, whether you're shooting at ducks or gangsters. But fill of risk, the Zapper is always loaded with thrills.

NOW THE EYES HAVE IT, SUPERIOR GRAPHICS.

Everybody promises you arcade graphics. We deliver. Instead of seeing 16 colors on the screen, the Nintendo Entertainment System offers an astounding 32 colors, an improvement that results in better color reproduction.

NINTENDO'S CONTROL DECK, THE BRAINS BEHIND THE SYSTEM.

Inside the Nintendo Control Deck are two microchips that store off the clock, minutes.

It takes high-impact, custom-designed microchips to run R.O.B., activate the Zapper and display such video graphics.

In fact, you won't find microchips like these anywhere else.

GAMES, GAMES, GAMES, AND MORE GAMES.

The game deck is so loaded you will no more creating games as possible. We already have a library of awesome games. Starting in January ten more games are scheduled to be released.

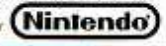
Choose from our exclusive Sports Series, high flying Action Series, B.D.B. the Robot Series, Light Gun Series and more.

There's even our new, unique Programmable Screen that lets you program games, yourself, by varying obstacles and changing the sequence of events. So a game is never played the same way twice. And you can set the level of challenge.

YOU'VE USED IT NOW, YOU'VE OFF IT LATER, YOU'VE GOT IT MUCH LONGER.

We've spent a lot of time and research developing a system that would last for years. That's why we'll constantly be adding new components and new games to keep the thrill of the Nintendo Entertainment System growing.

Just that's 300 who are years old by, you'll be as wide-eyed about the system as you were the day you bought it.



1986년 말 많은 국민이 시스템을 이용하게 되었으며 닌텐도는 슈퍼마리오 브라더스를 포함한 시스템 옵션을 제공하기 시작하였습니다. 이러한 움직임은 매출 상승에 기여하였고, 홈 비디오게임 산업을 회생시켰으며 거의 미국 5가정 중 한 가정에 NES를 보유하게 되었습니다. 그러나 이전에도 이용 가능한 게임이었을까요?

1986년 신화

역사 책의 대부분이 슈퍼마리오 브라더스는 1986년까지 미국에 출시되지 않았다고 기록하고 있습니다. 가장 유명한 스티븐 켄트의 "The Ultimate History of Video Games"에서는 시스템이 뉴욕에 처음 등장했을 때에도 "소개 되지 않음" 이라고 명시하고 있습니다. 크리스 콜러는 그의 저서 "Power-Up" 에서 일본 비디오 게임이 전 세계의 여가 판도에 미친 영향과 게임이 "1986년에 도입되었다" 라고 적혀있습니다. 트리스탄 도노반은 "Replay" 에서 1986년 3월 미국에 나왔다고 말합니다.

저는 게임이 1986년에 나왔다는 것에 대해 의심하지는 않습니다. 심지어는 테스트 시장 출시에도 영향을 미친 2010년 제가 낸 논문에도 이 날짜를 사용하였습니다. 이는 날짜에 의문을 품고 이를 해결하기 위해 어떤 연구를 처음 시도하게 해준 슈퍼마리오브라더스 팬사이트 버섯 왕국(Mushroom kingdom)에 관한 논문을 의식한 제 실수에 대한 답변일 뿐입니다. 역사학자들이 뭐라고 말하던지 간에 논문은 게임이 언제 런칭 되었는지를 보여주고 추적하는 좋은 작업이었습니다.

켄트는 이를 명확히 하기 위해 닌텐도의 Howard Lincoln, Minoru Arakawa, Howard Philips 이 게임은 출시 시점에는 이용 불가하였고 1986년 전국적 출시 이전에는 나오지 않았다고 말한 인터뷰 내용을 블로그에 올려놓았습니다.

그는 오락실 게임이 NES와 VS 버전보다 먼저 출시되었고 오리지널 오락실 버전은 1984년에 나왔다고 덧붙였습니다. 이는 이전에 나온 초기 오락실 게임에 관한 역사적 기록이 전혀 남아 있지 않으며 더 흥미로운 사실은 Shigeru Miyamoto 사장이 말하기를 슈퍼마리오 브라더스의 전체 개발은 1985년 이전에는 시작도 하지 않았다고 밝혔다는 것입니다.

저의 기록을 살펴보면 현재까지 근무하고 있는 닌텐도의 Don James는 게임은 보통 테스트 마켓 출시 보다 4개월 이후에 출시된다고 2010년에 저에게 알려주었습니다.

그러나 형사든 역사학자든 인간의 기억만을 가지고 고려하지는 않을 것입니다. 기억만으로는 부족합니다. 문서화해야 합니다.

문서 추적

우리가 진행하기 이전, 닌텐도의 NES와 슈퍼마리오브라더스 내부 출시일이 1985년 10월 18일로 기록되어 있을지도 모릅니다. 우리는 정확한 날짜가 나와 있는 공식적 루트만 가지고 있습니다. 그러나 저는 날짜의 출처가 어디인지, 실제 무엇을 의미하는지 알고 싶습니다. 게다가 닌텐도는 이전에 자사의 역사를 잘못 기록한 적도 있습니다.

제가 저의 연구에서 가장 처음으로 한 일은 어떤 방식으로든지 날짜의 정확성을 입증할 수 있다면 닌텐도에 이를 요청하는 것이었습니다.

제가 친구와 동료들에게 이 논문에 관해 이야기를 했을 때, 그들 대부분이 보도 뉴스 연도를 찾는 것이 이 미스터리를 해결하는 간단한 방법이 아니겠냐고 물었습니다. 이 논리의 문체점은 1985년 비디오게임에 관한 저널이 전혀 없다는 것입니다. 그 당시 전통 비디오게임 저널 모두 홈 컴퓨터 시장으로 눈을 돌렸습니다.

“저는 우리가 모르고 있는 보도 사항이 있었는지에 관해 전혀 금시초문입니다” 라고 Tilden이 언젠가 말했습니다. 그 당시 고객 전자 무역 저널에 약간의 보도 내용이 있었는지도 모르겠습니다. 하지만 저는 그 어디에서도 관련 내용을 보지 못했습니다.

우리가 보유하고 있는 보도 내용은 다음과 같습니다.

월간 전자게임 편집장이 된 Ed Semrad는 Milwaukee 저널 칼럼 “비디오 모험” 1985년 10월 5일자에 NES 테스트 출시에 관한 글을 남겼습니다. 고맙게도 쉘라드는 꼼꼼한 성격의 소유자이며 출시 예정인 모든 게임을 소개해주었다: (자이로마이트와 덕헌트) 시스템이 포함된 2가지 게임과 슈퍼마리오브라더스가 포함된 15가지 별도 판매 게임

매서운 독자들 중 누군가는 실제로는 나오지 않은 1986년 출시 예정작을 눈치챘을지도 모릅니다. 저는 그 어느 것도 미리 정보를 제공하진 않았습니다.

이 보고서가 얼마나 구체적인지 감안할 때 세마드는 닌텐도와 직접 협의했거나 적어도 외부 홍보회사와 작업했을 것입니다. 비디오 게임 동료 기자는 당신이 마이크로소프트 보도를 요청했던 Edelman(홍보회사)이 닌텐도 엔터테인먼트시스템 출시 기사를 냈다는 사실을 알고 매우 기뻐했을지도 모릅니다. 저는 에델만에서 이 오래된 자료를 보관하고 있는지 질의해 보았습니다.

Semrad 목록에 있는 15개의 출시 게임은 1985년의 게임이 된 슈퍼마리오 브라더스로 확정되었으며 이는 역사 책이 잘못되었다는 것을 증명해주고 있습니다. 위키피디아를 보면 15개의 출시 예정작이 세마드의 목록과는 조금씩 다르다는 것을 알 수 있을 것입니다.

본 목록은 2008년 출시된 Wii의 닌텐도 게임에 인용되고 있습니다. 특히 2007년 12월 일자로 나온 닌텐도의 모든 게임에 [Chronicle section](#)에 인용되고 있습니다.

저는 게임에 대한 액세스 권한이 없지만, 가마수트라 의 친구가 우리를 위해 이 사진을 구해주었습니다. 그리고 위키피디아에서 슈퍼마리오 브라더스는 실제로 10/85 출시 목록에 포함되어 있다고 나와 있지만, 저는 위키피디아 작가가 어떤 방식으로 그리고 어떤 이유로 이 게임을 제외했는지 확신하지 않습니다. 닌텐도 리스트는 약간의 오류가 있어 보입니다(17개가 아니라 18게임). 하지만 적어도 우리는 닌텐도의 10월 출시작이 일치함을 증명할 수 있습니다.

문서 추적은 여기에서 끝이 아닙니다. 우리는 세마드 리스트를 입증할 만한 4가지 추가 증거를 가지고 있으며 슈퍼마리오브라더스가 실제로 테스트 마켓 기간 동안 구매 가능하였음



을 보여 줄 수 있습니다.

VIDEO ROBOTS

THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NOW AT MACY'S

Finally, a creature who thrives on video more than your kids! Nintendo introduces a sophisticated video game system complete with a video robot. His name is R.O.B., Robotic Operating Buddy. R.O.B. accepts signals sent his way via your TV screen, then he obeys every command. Your kids will enjoy hours of intense video challenges with him, or they can program him to play against them. Everything a kid needs is here, including console, two controllers, a robot game cartridge, and a zipper to keep up with R.O.B. in video target games. Nowhere else can you find an entertainment system that not only comes with a robot, but with a light sensing video gun, and exciting hi-tech graphics.

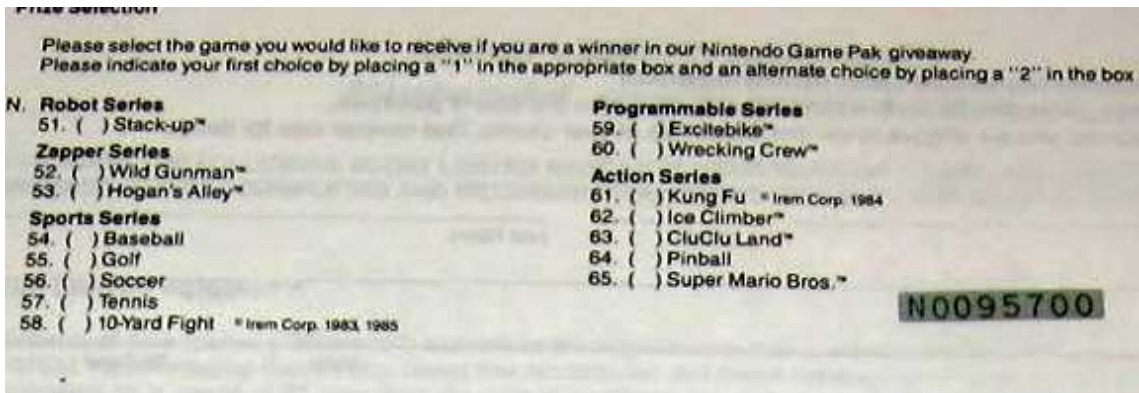
Nintendo base postage..... \$180

Choose from all these exciting video games by Nintendo.

Stack Up.....	\$25
Hogan's Alley.....	\$30
Wild Gunman.....	\$30
Excite Bike.....	\$30
Wrecking Crew.....	\$30
Tennis.....	\$25
Baseball.....	\$25
Golf.....	\$25
Kung Fu.....	\$25
Ice Climber.....	\$25
Soccer.....	\$25
Super Mario.....	\$25
Clu Clu Land.....	\$25
Pinball.....	\$25
10 yd. Fight.....	\$25

첫 번째는 앞서 언급한 슈퍼마리오 팬 사이트 The Mushroom Kingdom에 의해 발견된 뉴욕의 Macy 백화점의 1985년 11월 17일자 광고입니다. 광고는 15개의 구매 가능 목록을 명확히 명시하고 있으며 이 목록은 슈퍼마리오 브라더스가 포함된 세마드 보고서 목록과 정확히 일치합니다.

똑같은 15개 게임 목록은 닌텐도 수집자가 나에게 준 보증 카드에도 나옵니다. 그 당시 닌텐도는 보증카드를 기입하여 돌려주는 NES 구매자들에게 15가지 게임을 선택할 수 있는 경품을 랜덤으로 주었습니다. 당신은 일련 번호 95,700을 기록할 것입니다: 우리는 얼마나 많은 NES 시스템이 테스트마켓 기간 동안 가게에 입점 되었는지(100,000~200,000개라고 들었습니다) 정확히 모릅니다. 그러나 저는 100,000개 이하일 거라는 논쟁을 들어본 적이 있습니다. 이는 보증 카드가 테스트 마켓 시스템과 함께 나온 것으로 보여집니다.



저는 불행히도 자유롭게 복제할 수 없는 1985년 테스트 출시에 관한 상점 디스플레이 사진을 가지고 있습니다. 그러나 관심 있는 특정 영역을 분리해 보았습니다.



만약 당신이 닌텐도의 초기 홈게임에 익숙하지 않다면 조금 어려울지도 모르겠습니다. 하지만 디스플레이된 각 화면을 잘 보면(또는 버섯왕국 분석문을 읽어보면) 게임에서 두 개의 팩(덕 헌트와 자이로마이트)과 15개의 게임 리스트를 발견하게 될 것입니다. 파랑색 배경의 오른쪽 하단에 슈퍼 마리오 브라더스가 적혀 있는 것을 보게 될 것입니다. 이는 수중 레벨입니다.

비록 다 믿지 못할지라도 미국 저작권 사무소의 기록물을 확인하면 게임은 과거 닌텐도의 공식 내부 출시일 중 하루인 10월 19일 출시로 나와있을 것입니다. 물론 저작권 날짜는 모든 곳에서 확인 가능합니다. 만약 당신이 기록물을 신뢰한다면, 게임은 9월 14일에 나왔고 매뉴얼은 10월 31일에 나왔습니다. 저는 최근 연구원 데이비드 김슨으로부터 출시일이 종종 기록물에는 하루 정도 틀리게 나올 수도 있다고 들었습니다.

게다가 우리는 처음부터 슈퍼 마리오 브라더스가 나오는 적어도 한가지 소스를 가지고 있습니다. NES 출시부터 함께해온 미국 닌텐도의 판매부사장 Bruce Lowry는 슈퍼마리오 브라더스는 분명히 테스트 마켓 출시 때 있었다고 말했습니다.

슈퍼 마리오 브라더스 게임이 출시에 관한 신빙성 있는 증거들이 있어 보입니다. 닌텐도가 밝힌 것처럼 출시일이 10월 18일 일까요??

첫 판매

어느 이른 아침, 두 명의 목격자에 의하면 닌텐도 직원들은 뉴욕의 전설적인 FAO Schwarz로 갔으며, 조용히 앉아 첫 닌텐도 엔터테인먼트 시스템을 보려고 기다리고 있었습니다.

FAOSchwarz에 디스플레이 된다는 것은 당대의 장난감 세계에서 성공한 것으로 간주되었고 닌텐도는 돈 제임스에 만들어진 15x15 진열을 위해 큰 돈을 쓰기도 했다.

Bruce Lowry가 기억하는 바로는 Gail Tilden 과 판매부장 Ron Judy를 포함한 몇 명의 닌텐도 직원들은 상점 뒤에 숨어 사람들이 들어와서 물건을 구매 하는 것을 지켜보았다고 합니다.

틸든이 기억하기로는 15개의 추가 게임과 함께 시스템을 처음으로 구매한 사람은 한 남성이었다고 합니다. 결과적으로 틸든은 자신이 일본의 경쟁사를 위해 일했음을 깨닫고 웃어버렸습니다.

틸든, 로리, 주리는 일행에서 빠져나와 리츠칼튼 호텔 바로 가서 ‘피의 메리’ 파티를 즐겼습니다. 판매 실적은 단 한 건 이었고, 어느 누구도 얼마나 더 팔릴지에 관해 확신하지 못했습니다.

이것이 바로 닌텐도 엔터테인먼트 시스템인 슈퍼마리오 브라더스가 처음으로 미국에서 판매된 사건입니다. 그러나 날짜는 닌텐도가 밝힌 바와 같이 10월 18일 금요일이었을까요?

틸든이 말하기를 ‘피의 메리’ 파티를 근무일에 즐기지는 않았고, 금요일은 정확히 아니라고 했습니다.

그러면 언제였을까요? 자, 우리는 몇 가지 날짜를 확보하고 있습니다. 이전에 언급한 10월 5일 토요일에 출간된 Milwaukee 저널 보고서에는 “NES는 다음 주 화요일에 출시될 것이다” 라고 적혀있습니다. 이를 해석해보면 날짜는 10월 8일 또는 10월 15일 일 것입니다. 저는 세마드에게 또 다른 사실을(20년 전에 그가 작성한 내용을 어떻게 해석하고 있는지) 기억하고 있는 지에 관해 물어보기 위해 이메일을 보냈습니다. 그러나 답변을 받지 못했습니다.



10월 10일 목요일 닌텐도는 트렌디 클럽에서(브루스 로리는 스튜디오 54로 기억하고, 틸든은 Visage라 불리는 곳이라 기억함) 닌텐도 엔터테인먼트 시스템 런칭 파티를 개최했습니다.

다. 그 곳에는 닌텐도의 대표 게임을 비롯한 많은 게임들이 실행되고 있었습니다.

우리는 이에 관한 문서 기록을 전혀 가지고 있지 않지만, 톨든은 그 날을 절대 잊을 수 없다고 말합니다: 그 날은 브로드웨이 배우 Yul Brynner가 사망한 날이며 뉴욕에서 새로운 제품을 출시하려고 하는 사람들에게 PR의 악몽의 날이 되었기 때문입니다.

톨든은 그 날은 바로 첫 판매가 이루어졌던 돌아오는 토요일 중 하루일 것이라(10월 12일 또는 닌텐도의 공식 발표일인 10월 18일보다 하루 늦은 19일) 확신합니다

10월 14일 월요일 유나이티드 프레스 인터내셔널은 NES 출시에 관해 발표했습니다. 시스템의 '3D 입체영상' 과 '극적인 사운드' 에 관한 보고서는 닌텐도의 공식 자료에서 나왔습니다.

Adweek 에 의하면 같은 날, 30초 60초 TV 광고는 뉴욕에서 방송되기 시작했다고 합니다. 30초 버전은 유튜브에서 볼 수 있지만 풀버전은 사라진 것 같습니다.

제가 브루스 로리에게 연락했을 때 제가 무엇을 찾고 있는지에 관해 이야기 했으며, 그는 저에게 10월 18일이 출하 날짜라고 말해주었습니다. 저는 톨든에게 뉴스나 광고 방송이 출하 4일 전에 나간 것 같다고 물어보았을 때 그녀는 긍정했지만 그녀는 NES 신상품 발표회가 있었는지에 관해서는 정확히 기억해 내지 못했습니다.

세마드의 기사에서 시스템 출시 날짜가 잘못 나왔음을 가정할 때 10월 12일 토요일 또는 19일이 출시일이 될 가능성이 높아집니다. 더군다나 닌텐도의 내부 공식 출시일이 10월 18일임을 미루어 볼 때 19일 될 가능성이 더 높아집니다. 18일은 출하 날짜로서 상점에 입점한 날짜이지 물건이 처음으로 판매된 날은 아닙니다.

추적의 끝

수퍼마리오 브라더스가 NES와 같이 같은 날 판매되었음을 미루어 볼 때 첫 판매는 10월 19일에 이루어졌지만 이를 증명해 줄 서류는 전혀 남아 있지 않기 때문에 저는 만족스럽지 못합니다.

저는 FAO Schwarz(더 정확하게는 Toys R Us, 새로운 소유주)에게 연락을 취해보았습니다. 저는 그 분에게 NES의 첫 판매가 이루어진 가게에 관해 말해주었습니다.

저는 United Press International에 연락을 취해 10월 14일이 발매일임을 입증해 줄만한 사람이 있는지 찾아보았습니다. 저는 시애틀 매리너스에 전화를 걸어 전 닌텐도 부사장 Howard Lincoln에게 음성 메시지를 남겨 놓았습니다. 그리고 전 판매 부사장 Ron Judy을 찾아 Rob Thompson(1985년 근무하였던 세 명 중 한 명)가 연락이 가능한지에 관해 물어보았습니다. 그래서 모든 뉴스와 보관 서류 검색을 Minoru Arakawa의 친구의 친구에게까지 부탁했습니다.

저는 이 기사를 마무리 지어갈 당시 닌텐도에서 제 요청에 도움을 드리겠다는 답변을 받았습니다. 제 질문에 대한 몇 번의 이메일이 오고 간 후 회사에서는 기사 일부분을 할애해 준 것에 대한 고마움을 표시했습니다. 하지만 이게 무슨 의미인지는 모르겠지만 “이번에는 제한된 자원밖에 없음에 대해 정중히 거절하며 다음 프로젝트를 준비해 보겠다” 라고 했습니다.

그러나 기다리십시오, 더 있을 수도 있어요.

이 기사가 출판될 준비가 다 되었을 때 신뢰할 만한 정보를 가진 익명의 누군가로부터 이메일을 받았습니다.

제가 가진 정보에 의하면 이는 내부 자료이며 NES의 실제 출하일은 1985년 10월 18일이라 밝혔습니다. 하지만 같은 자료에 수퍼마리오 브라더스는 1985년 11월 17일에 출시되었다고 명시되어 있다고 했습니다.

저는 이보다 더 완벽한 여행의 끝을 상상할 수도 없습니다. 저는 이 날짜를 증명할 수도 부정할 수도 없습니다. 우리가 가진 모든 증거가 이를 입증하고 있기 때문입니다. 실제로 우리가 가진 슈퍼마리오 브라더스의 첫 광고는 Macy 백화점의 11월 17일 광고에 나온 것입니다.

슈퍼마리오 브라더스의 제작이 예정 출시일 보다 약간 미루어 진 시나리오를 생각하는게 더 쉬울지도 모릅니다. 다시 한 번 말하지만 이는 모두 추측한 내용입니다.

그래서 원점으로 되돌아 간 것처럼 보입니다. 우리는 여전히 비디오게임의 출시 일을 모르고 있으며 오히려 같은 회사에서 발매된 날짜를 알아내는 것보다 믿을만한 정보를 제공해주는 사람의 말을 신뢰하는 것이 더 옳은 방향으로 일을 진행하는 것이라 생각합니다.

2012년까지 비디오게임이 보존된다면,