ŠTA JE VOJA ANTONIĆ URADIO ZA SRPSKU RAČUNARSKU I GEJMING SCENU?

BLAZKOVIČEV ROĐAK

Castle Wolfenstein

RANI MS DOS RADOVI

play! RETRO

1973 - 1983

Specijal I April 2021

DONKEY KONG

Nintendo

MARIO BROS.

PRVI PUT ZAJEDNO

ASTEROIDS

POLE POSITION

FAST-PACED TRACK FUN!

VIDEO COMPUTER SYSTEM

ATARI

MS. PAC-MAN

KRALJICA ARKADA

IZ ARKADA U FOTELJE

ATARI® 2600™

Munchmallow

KRALJ ARKADA

PAC-MAN

Urednici specijalnog izdanja:

Božidar Radovanović
Milan Janković

Art Direktor/Prelom:
Dušan Nešović

Kontakt:
PLAY! magazine
www.play-zine.com I www.play.co.rs
Beograd I redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

DOBRODOŠLI

Od same zore čovečanstva, vapili smo za predahom od stresa svakodnevnog života. Bila to potraga za hranom i skrovištem od divljih životinja, ili dan na poslu ispunjen napornim obavezama, uvek smo osećali potrebu za nekom vrstom razbibrige. Vođeni ovim instinktom još od davnih praistorijskih dana, sinuo nam je koncept zabave i igre.

Revolucionarne ideje naših pećinskih rođaka su vremenom pronašle dom na listu osušene hartije, a vekovima kasnije i u gejming industriji. Transformisane u velike interaktivne svetove u kojima možete da postanete šta god poželite, vrlo brzo su postale sve privlačniji i poželjniji medij.

Tehnologija je otvorila čitav spektar novih mogućnosti, koji nam i dan danas deluje beskrajno. Uzbuđenje oko prvih računara i mogućnosti globalne komunikacije je podstaklo razvoj kućnih sistema posvećenim isključivo igrama, kao i tranziciju pomenutih ideja na liniju koda. Tako je nastao nov i svež način prezentovanja, angažovanja i interakcije sa publikom. Sve je počelo 50-ih godina prošlog veka sa začetkom prvih video igara.

Počevši od nečega što vrlo dobro poznajemo, kao što je virtuelizacija klasične igre Iks-Oksa sa simulacijom Bertie the Brain (1950), vrlo brzo smo počeli da stremimo ka daleko ambicioznijim idejama. Od tekstualnih pustolovina i sportskih simulacija kao što su Tennis for Two (1958) i Pong (1972), pa sve do uzbudljivih svemirskih ekspedicija poput Spacewar! (1962), Galaxy Game (1971) i Computer Space (1971), konačno smo ušli u takozvano Zlatno Doba Video Igara. Nismo ni slutili kakve nas sve avanture čekaju.

ATARI® 2600

U drugoj polovini 70-ih godina arkade su cvetale, a jedan od najuspešnijih giganata industrije bio je Atari. Igraonice su bile prepune gejmera svih uzrasta, ali Atari je ipak tražio nešto novo što će smanjiti troškove produkcije i ostati aktuelno na duže staze, duže od samih arkada.

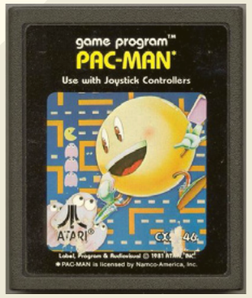
Tako je nastala kućna konzola Atari VCS, kasnije preimenovana u Atari 2600. Reč je o jednoj od prvih konzola druge generacije koja je 1977. došla na tržište Sjedinjenih Država, a godinu dana kasnije u Evropu.

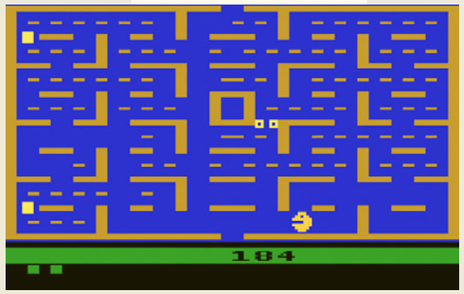
Atari 2600 je postavio temelje za čitavu novu generaciju konzola. Odgovoran je za omasovljavanje upotrebe hardvera baziranog na mikroprocesorima i upotreba smenjivih ROM kertridža na kojima su bile smeštene igre. Takođe, značaj uspeha ove konzole doveo je do rađanja brojnih kompanija, poput Activisiona, kao i zdrave konkurencije poput Coleco i Mattel proizvođača konzola.

Iako se pojavio u zlatnoj eri video igara, Atari VCS je pravi procvat doživeo kasnijih godina. Dolazak kultne arkade Space Invaders na konzolu 1980. napravio je pravi bum popularnosti, a 2 godine kasnije je stigao Pac-Man, koji je brzo postao najprodavanija igra na ovoj konzoli. Dok je hardver konzole ostao isti, zahvaljujući podršci za diskete višeg kapaciteta, do 16K, igre su kasnijih godina znatno uznapredovale u grafičkom smislu i u pogledu gejmpleja.

Da ne umanjujemo značaj, Atari je imao solidnu ponudu igara koje su zahtevale upotrebu svih vrsti kontrolera koji su bili ili dostupni sa konzolom, ili su dolazili u paketu sa igrom. 9 igara je stiglo na izlasku – Air-Sea Battle, Basic Math, Surround, Street Racer, Video Olympics, Indy 500, Blackjack, Starship i Combat.

Kompaniji Atari pripadaju mnoge zasluge, a ova kućna konzola je svakako jedna od njih.





IAKO JE ŽIVOTNI VEK ATARI 2600 PROŠAO DO RANIH 90-IH, KONZOLA JE DO 2004. GODINE PRODATA U PREKO 30 MILIONA PRIMERAKA

PAC-MAN JE NA OVOJ KONZOLI IZGLEDAO DOSTA DRUGAČIJE OD VERZIJE NA KOJU SMO NAVIKLI

Specifikacije:

CPU	8-bit MOS 6507 1.19 MHz
GPU	Television Interface Adaptor (TIA)Maksimalna Rezolucija: 160 x 192
RAM	128 bajtova
ROM	Do 4 KB
KONTROLERI	Džojstik, paddle, driving, keyboard i drugi
CENA	$199 USD Inflacija 2019: $840 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	30 miliona (do 2004)

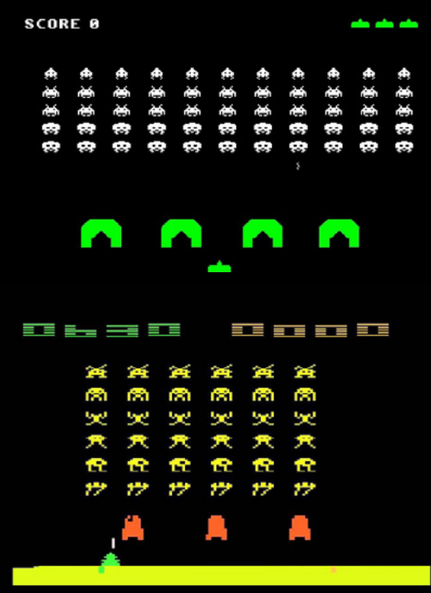
1978.

SPACE INVADERS

Iz zemlje izlazećeg sunca i uma Tomohira Nišikade na arkade stiglo je jedno futurističko ostvarenje. U periodu kada se stremilo ka neistraženim dubinama svemira, arkade je pogodio meteor zvani Space Invaders. U pitanju je pucačina takozvanog fiksiranog tipa, gde igrači kontrolišu top horizontalnim pomeranjem u dnu ekrana sa ciljem ubijanja vanzemaljaca koji se polako približavaju. Cilj igre je uništiti što više tuđinaca, što efikasnije kako bi se izgradio što veći highscore.

Tokom razvoja, kreator igre Tomohiro je imao dosta ideja, poput implementiranja tenkova, aviona i borbenih stanica sa naprednijim kretanjem i simulacijom, ali je odustao zato što u praksi igra nije bila na zadovoljavajućem nivou. Glavna inspiracija za nastanak ove igre bila su tada aktuelna dela pop-kulture, poput Star Wars filmova, The War of the Worlds novele i čuvene igre Breakout.

Prosti gejmplej igre se pokazao kao pun pogodak. Space Invaders je postao instant hit i za 4 godine zaradio 3,8 milijardi dolara (danas oko 13 milijardi). Igra je pomogla popularizaciju Atari VCS konzole, a kasnijih godina je izašla i za brojne druge kućne konzole. Space Invaders je za mnoge bio prozor u svet gejminga, prava mala pucačka uvertira. Mnogi čuveni dizajneri igara, kao što su Šigeru Mijamoto i Džon Romero, navode ovaj naslov kao motivaciju za ulazak u industriju i veruju da je on pokrenuo pravu revoluciju.



SPACE INVADERS JE NASTAO ZA SAMO GODINU DANA

POSTOJI PRIČA DA JE ZBOG SPACE INVADERS NASTALA NESTAŠICA NOVČIĆA OD 100 JENA, KOJI SE KORISTIO ZA PLAĆANJE NA ARKADNIM MAŠINAMA

1979.

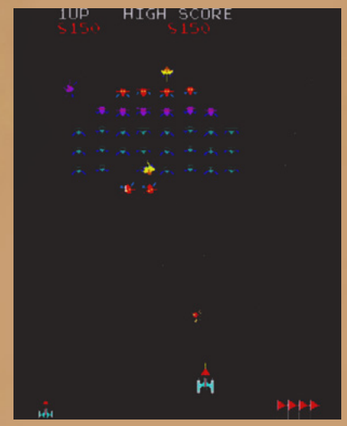
New Galaxian

U vreme kada je zlatna era video igara i dalje bila u zamahu, na arkadama je osvanuo Galaxian. Iza igre stoji japanski Namco, danas poznat kao Bandai Namco Entertainment, koji ju je osmislio kao vid odgovora na tada svetsku senzaciju Space Invaders. Galaxian je nastao sa sličnim gejmplej mehanikama i pristupom prostog gejmpleja kao spomenuti hit, ali je nosio nešto drugačije.

Galaxian je u svojoj formi shoot em up naslov, a glavni cilj je da očistite talase neprijatelja, koji su predstavljeni u vidu formacije svemirskih brodova. Brodovi nisu statični, već se pojedini mogu zaleteti ka vašoj letelici i istovremeno gađati projektilima kako bi joj naneli štetu. Za uništavanje se stiču poeni, a sa napretkom igra postaje sve teža, a neprijatelji brži. Zbog ograničenja u hardveru, letelica nije mogla ispaljivati više hitaca odjednom, već je bilo potrebno da ispaljeni hitac prvo završi svoju putanju.

Iako je izgledao kao Space Invaders klon, samo sa bojama i naprednijom grafikom, Galaxian je bio pravi hit. Igra je 1980. bila druga arkadna igra sa najvišom zaradom, a u Japanu je svojevremeno bila popularnija od Pac-Mana. Uspeh koji je postignut na arkadama, Namco nije ostvario na kućnim konzolama – Atari 2600/5200, Apple II, ColecoVision, Commodore 64 i drugim.

Galaxian je tokom godina dobio brojne osvežene verzije i nastavke. Galaxian 2 iz 1981. godine je posedovao mod za 2 igrača, ali pošto je objavljen za „ručni“ hardver nije preterano zaživeo.



GALAXIAN JE NAPRAVIO MESTA ZA GALAGA, DALEKO POPULARNIJU ARKADU

ODYSSEY²

Vremeplov 1979.

- Interplanetarna sonda Voyager 1 fotografiše Jupiter
- Izašao film "Osmi Putnik" (Alien) reditelja Ridlija Skota
- Rodio se glumac Hit Ledžer

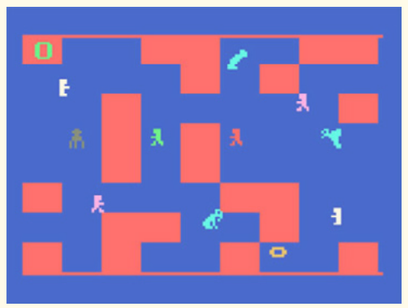
PORED BROJNIH INOVACIJA, ODYSSEY 2 KRASI IZUZETNO SLABA GRAFIKA I PALETA BOJA

Ima nečega u ovom nazivu, Magnavox Odyssey, i još 2. Da smo živeli u to vreme, verujemo da bi se konzola kupovala samo zbog primamljivog naziva koji odiše futurizmom. Kompanija Magnavox, zajedno sa daleko poznatijim Philipsom, je kreirala prvu komercijalnu kućnu konzolu, a Odyssey 2 dolazi kao neki vid naslednika sa modernizovanim elementima i tehnološkim unapređenjima.

Jedinstvenost koju je Magnavox Odyssey doneo sa sobom leži u smenjivim elementima konzole, što je dozvoljavalo da svaka igra bude zasebno i jedinstveno iskustvo. Igra je mogla imati sopstvenu grafiku, gejmplej, muziku i zvučne efekte, što je donelo izuzetnu količinu potencijala, a najbolje od svega je što nije bilo ograničenja koliko igara je moguće kupiti. Ovo je odlična odlika sistema sa čitavih 64 bajta RAM-a.

Pored izuzetno primamljive slobode izbora, ova kućna konzola je sa sobom donela alfanumeričku tastaturu koja je služila za igranje edukativnih igara baziranih na tekstu. Bilo je i džojstika naravno, ali se nisu izdvajali po karakteristikama i izgledu kontrolera iz te ere. Sinteza govora je takođe tada bila jedinstveni element na konzolama, i ona je omogućavala bolju imerziju u svet igre kroz audio komponentu.

Što se video igara tiče, Quest of the Rings je prva koja će pasti na pamet uživaocima ove konzole. Imala je maestralno izgrađen svet, šarenolikost boja i gejmplej koji je tada bio prava novina. Brojne druge popularne igre osvanule su na ovoj konzoli, poput Froggera, UFO!, Turtles i K.C. Munchkin, koja je bila u fokusu javnosti zbog tužbe Atarija za kopiranje Pac-Man formule.



Specifikacije:

CPU	8-bit Intel 8048 @ 1.79 MHz
GPU	Intel 8244 & 8245 VDC Maksimalna Rezolucija: 160 x 200
RAM	64/128 bajtova
ROM	1024 bajta Kertridži: 2-8 KB
KONTROLERI	Džojstik, tastatura
CENA	$179 USD Inflacija 2019: $700 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	2 milliona

Ah, Asteroids.

Nakon Space Invaders, Galaxian, i sličnih naslova koji su imali fiksirane letelice sa generalno statičnim gejmplejom, u arkadama je osvanuo Atarijev naslov Asteroids. U startu je postao primamljiv pošto je igrač morao da kroz obe ose prati dolazak asteroida i neprijateljskih letelica. U Asteroids preuzimate kontrolu trouglastog broda, a cilj je da uništite asteroide i letelice koje se sporadično pojavljuju na ekranu.

Dinamika gejmpleja je jaka strana u Asteroids zbog rasta težine koji je postepen, ali i te kako osetan. Kako ih uništavate, asteroidi postaju sve manji i brži, i zahtevaju veću preciznost od igrača. Dve vrste letelica se pojavljuju tokom igranja, veće i manje. Veće su lake mete i dosta su neprecizne, dok su manje letelice preciznije. Kako se napreduje i gradi skor, preko 40.000 poena više nema velikih brodova, već samo manjih koji su sve precizniji i koji počinju da pucaju direktno na igrača. Ujedno se povećava i broj asteroida.

Igra je kreirana u formatu nivoa. Kada se očiste svi asteroidi i letelice pojavljuje se novi set velikih asteroida, označavajući početak novog nivoa. Kako se ne bi osetili u potpunosti bespomoćno u kasnijim nivoima, igrači imaju set dodatnih života (3-5), a novi se dobija na svakih 10.000 poena. Maksimalni skor je 99.990 poena, kada se mašina „gasi“. Ovog ograničenja danas nema.

Kao i sve arkadne igre, Asteroids je portovan na kućne konzole, primarno na Atari 2600, a potom i na 8-bitni hardver, gde je osvežen obojenim teksturama i zvučnom podlogom.

TOKOM ZLATNE ERE PRODATO JE PREKO 70.000 ARKADNIH KABINETA

PROGRAMMABLE ELECTRONIC GAME SYSTEM

MICROVISION

MB ELECTRONICS MILTON BRADLEY

Ages 8-Adult
For 1 or more players

INCLUDES THE FAST ACTION GAME CARTRIDGE OF BLOCK BUSTER™

MICROVISION JE IMAO REZOLUCIJU OD SVEGA 16X16 PIKSELA

Šta je to? Daljinac? Ne, to je samo Microvision, prva ručna/prenosiva (handheld) konzola na svetu. Kompanija Milton Bradley je želela da donese nešto potpuno drugačije na tržište u kojem su dominirale arkade, a konzole tek počele osvajati domove.

Ovu prenosivu konzolu krasili su i smenjivi kertridži koji su se dosta razlikovali od onih na ostalim konzolama tog vremena. Interesantno je da se procesor nije nalazio u konzoli, već u kertridžu sa samom igrom, tako da je Microvision imao samo kontroler i panel u svom kućištu, zajedno sa baterijama koje su služile kao glavni i jedini izvor napajanja.

Ideja iza ove konzole je bila odlična, ali ispred svog vremena. Prenosivost i kertridži su bili jedine jake strane ovog parčeta hardvera, ali nesrećnoj sudbini stao je na put mali ekran i tržište tadašnjih giganata industrije. Microvision ne smemo zaboraviti jer je majka svih prenosivih konzola, iz koje se kasnije rodio Nintendov Game & Watch sistem, samo bez svih ovih nedostataka.

Slaba podrška nije dozvolila da konzola zaživi, uz specijalni način proizvodnje kertridža. To je dovelo do jako malog broja igara izdatih za Microvision - svega njih 12. Od igara upečatljiv trag su ostavile Connect Four, klasična tablična igra za 2 igrača, Pinball i Phaser Strike, ekskluzivna Star Trek igra objavljena u isto vreme kada i Star Trek film.

Easy-to-insert, interchangeable game cartridges snap into the console. To change games, simply remove one cartridge and drop in another.

Vremeplov 1980.

- Rubikova kocka se pojavljuje u prodavnicama širom sveta
- Izašao drugi deo originalne Star Wars trilogije, 'The Empire Strikes Back"
- Rodio se srpski fudbaler Nikola Žigić

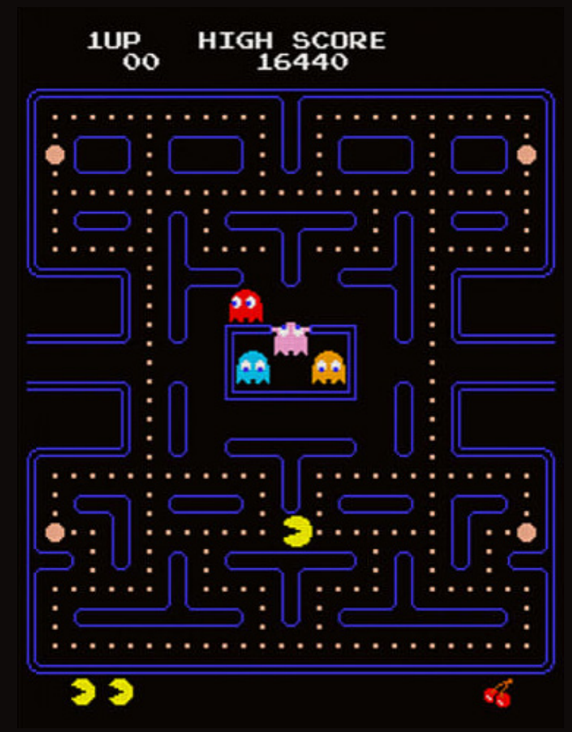
Za ovaj naslov ste sigurno čuli. Pac-man je igra koja je zapalila arkade svojim dosta prostim, ali prilično zaraznim stilom igre. Kao Pekmen ćete se juriti po lavirintu sa 4 različito obojena duha koji vam lako mogu doći glave, ili vi njima, ako ste dovoljno vešti. Glavni cilj igranja je sakupiti sve "tačkice" u lavirintu i pritom ne dospeti u kontakt sa nekim od duhova, jer tada gubite život. Kada ostanete bez svih života, igra je završena.

U Pac-Man se ističe porast težine sa napredovanjem, kako bi se igraču pružilo dosta više izazova i otežao put do pobede. Otežavajuće okolnosti dolaze u vidu bržih duhova i kraćeg trajanja specijalnih efekata.

Ovaj naslov prati veštačka inteligencija neprijatelja koja kao da je bila ispred svog vremena. Raznobojni duhovi nisu imali samo za cilj da vas pojedu, već je svaki imao sopstveni način "lova" i funkcionisanja. Crveni duh je onaj koji direktno juri Pekmena, roze i plavi se uvek pozicioniraju tako da ga sateraju u ugao, a narandžasti ga ili juri, ili beži.

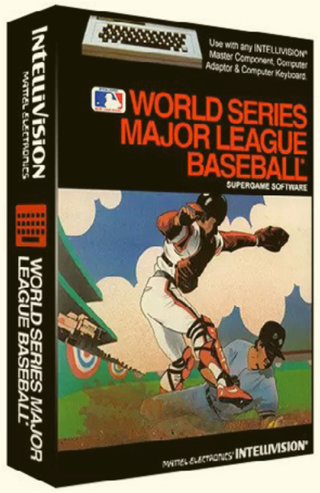
Pac-Man je napravio svoj debi 1980. godine u Japanu kao arkadna igra, da bi se kasnije iste godine pojavio u Sjedinjenim Državama, gde je takođe zabeležio ogroman uspeh. Kroz godine nakon izlaska, Pac-Man je portovan na brojne kućne uređaje i računare, gde je ostvaren odličan uspeh, ali različit od platforme do platforme.

IGRA SE PRVOBITNO ZVALA PUCK-MAN, ALI JE IME PROMENJENO JER SU MNOGI GREŠKOM ZA PRVO SLOVO PISALI "F" UMESTO "P"



PAC-MAN JE DO 2016. GODINE ZARADIO ČAK 14 MILIJARDI DOLARA

MATTEL ELECTRONICS INTELLIVISION Intelligent Television



Atari se tokom Zlatne Ere našao na samom vrhu industrije, kao nekrunisani kralj video igara, žestok i nezaustavljiv.

Zato je nastao konkurent Mattel Intellivision, kućna konzola koja je došla kao odgovor na Atari 2600, sa ciljem da na mala vrata unese pojam inteligentne televizije. Ova konzola dolazi godinu dana nakon Atarijeve, tako da je Mattel imao vremena da smisli na koji način može da je prevaziđe.

Interesovanje za ovaj kućni uređaj se vinulo u nebesa, i to ne samo zbog seta od 12 igara i boljom grafičkom prezentacijom od protivnika, već i zbog dodatka koji nije bio ni uključen u paket na samom izlasku. Mattel je imao odličnu reklamnu kampanju, gde je uz konzolu najavio i tastaturu koja će se pojaviti naknadno. Mnogi su Intellivision kupili kako bi sa dolaskom tastature kućnu konzolu koristili i kao PC, ali pošto je Mattel odustao od te ideje par godina kasnije, to nikome nije pošlo za rukom. Ovo je prva 16-bit konzola sa moćnijim procesorom, i ujedno je prva nudila ljudske glasove u realom vremenu.

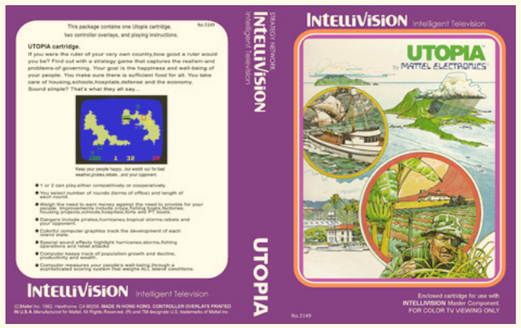
Ipak, konzola je ostala aktuelna do ranih 90-ih i imala je prilično dobar životni vek sa oko 3 miliona prodatih uređaje. U smislu tehnologije, grafika je vukla ka 3D izgledu, a zvuk je bio dosta čistiji, sa golf igrama kao glavnim poređenjem, pošto su one na Intellivision imale dosta jasniji zvuk udaranja loptice i zamaha palice.

Utopia spada među najznačajnije naslove ovog uređaja, pošto se ona smatra zaslužnom za nastanak simulacije elemenata gradnje. Da ne zaboravimo i World Series Major League Baseball, koja važi za prvu sportsku igru sa 3D prezentacijom, statistikom i opcijom smene igrača na igralištu.

NAZIV KONZOLE JE NASTAO MEŠAVINOM REČI "INTELLIGENT" I "TELEVISION"

PODRŽAVA RAZLIČITE PERIFERIJE POPUT MODULA ZA SINTEZU ZVUKA, MUZIČKOG SINTISAJZERA I DRUGIH ADAPTERA

INTELLIVISION JE PRVA KONZOLA SA 16-BIT PROCESOROM



Specifikacije:

CPU	16-bit GI CP1610
GPU	Standard Television Interface Chip (STIC) Maksimalna Rezolucija: 160 x 192
RAM	1.4 KB
ROM	7 KB Kertridži: 4-24 KB
KONTROLERI	D-pad kontroler sa 15 tastera
CENA	$275 USD Inflacija 2019: $860 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	3 miliona (1980-83)

Prezirete insekte, stonoge i ostale gmižuće spodobe? Atarijev Centipede je onda savršena igra za vas. Uprkos pomalo neobičnoj tematici koja se odaljila od prepoznatljivih svemirskih putovanja u arkadama tog vremena, Centipede je ubrzo postao jedan od najuspešnijih naslova iz Zlatne Ere video igara.

Centipede je klasična horizontalna pucačina fiksiranog tipa, gde vam je cilj da upucate džinovsku stonogu koja se polako približava vašem topu u dnu ekrana, i naravno sakupite što veći broj poena. Svaki uništen segment stonoge vam donosi poene, ali za sobom ostavlja i pečurke, koje blokiraju vašu paljbu.

Sa svakom ubijenom stonogom na vrhu ekrana se pojavljuje nova, koja je postepeno brža od prethodne. Vremenom ćete se susresti i sa drugim gnusnim stvorenjima, kao što su buve, pauci i škorpije, koje imaju drugačiji šablon ponašanja i donose veći broj poena. Ako bilo koji od pomenutih stvorova dodirne vaš top, Bug Blaster, gubite život. Dodatne živote osvajate na svakih 12,000 poena.

Um iza ove "bubolovke" je Dona Bejli, u to vreme jedna od retkih žena dizajnera video igara. Inspirisana arkadnim hitom Space Invaders, preselila se u Kaliforniju kako bi počela da radi za Atari. Sa razigranim pastelnim bojama, njena ideja je bila da napravi igru koja bi privukla kako mušku, tako i žensku publiku.

Želja joj se i ostvarila. Centipede je bio jedan od prvih arkadnih naslova sa značajnom ženskom publikom. Njegova neverovatna popularnost mu je donela i titulu druge najuspešnije Atarijeve arkade u Zlatnoj Eri.

Centipede je definitivno ostavio veliki trag u istoriji arkadnih video igara, a kasnije je portovan i na mnoge kućne konzole i računare.

Šta čekate? Idite i zgazite nekoliko buba!

SVETSKI REKORD JE POSTAVLJEN 1984. GODINE, I IZNOSI 16,389,547 POENA

NAJNOVIJE CENTIPEDE IZDANJE, CENTIPEDE: CASH BLAST, JE IZAŠLO 2021. GODINE ZA IOS

Phoenix Soars Into Your Location In "Upright" and "Maxi" Versions From Centuri, Inc.

Sa sigurnošću se može reći da je najzastupljeniji žanr igara Zlatne Ere bio žanr fiksiranih šutera. U njemu se glavni karakter/objekat nalazi na dnu ekrana i može se horizontalno kretati.

Pa ipak, nisu sve igre žanra bile iste, već su developeri sa svakim novim naslovom želeli uvesti nešto novo i privlačno u igraonice. Tako je 1980. godine iz pepela japanskog studija iznedrila igra Phoenix. U ovoj igri se pojavljuju talasi neprijatelja koje igrači moraju uništiti svojim brodom. Kao vid varijacije, neprijatelji će se zaletati na vašu letelicu u pokušaju da je razore, ali ovoga puta vam je na raspolaganju i štit kao dodatna zaštita.

Štit ima ograničenja kada se koristi, pošto tokom upotrebe nije moguće upravljati letelicom. Ne smete ni preterivati sa njegovim korišćenjem, pošto pre ponovne aktivacije morate sačekati čak 5 sekundi. Počinjete sa 3 ili 6 života, u zavisnosti od težine koju odaberete.

Najjača tačka u Phoenix je koncept nivoa. Svaki je podeljen u 5 različitih rundi kroz koje se mora proći zarad prelaska na sledeći. U prvoj i drugoj rundi je potrebno boriti se sa vanzemaljskim pticama koje napadaju kao kamikaze. U 3. i 4. rundi dolaze jaja iz kojih se izležu veći i dosta otporniji neprijatelji.

Finalna, peta runda u svakom nivou predstavlja borbu protiv vanzemaljskog mothershipa. Brod će napadati raketama, a oko njega će kružiti neprijatelji iz ranijih rundi.

Ovo je prvi put da se u video igrama sreće boss okršaj, iliti kraljica, kao zaseban susret, što je čini značajnom za arkade i Atari 2600 konzolu za koju se Phoenix jedino i pojavio.

PRVA IGRA KOJA JE IMALA BOSS OKRŠAJ

Plodonosni Namco je imao dosta inovativnih ideja u svom dobu prosperiteta. Tako se u igraonicama pojavila i jedinstvena maze chase trkačina, Rally-X.

Iako se Rally-X za arkade prodavao jako slabo, svojim gejmplejom, grafičkom prezentacijom i interesantnim stilom stekao je jak status među nostalgičarima, koji ga se rado prisećaju.

Šta to čini Rally-X posebnim? Umesto klasične trkačke staze, igra vas stavlja u isprepletani skrolujući lavirint. Vožnjom plavog formula jedan automobila, cilj vam je da sakupite žute zastavice, i pritom izbegnete sva ta dosadna crvena vozila.

Igrači se mogu kretati u 4 smera, ali mapa svakog nivoa pruža različito iskustvo, sa pregršt prepreka i ćorsokaka. U svakom nivou je potrebno sakupiti ukupno 10 zastava, a ako ste dovoljno uspešni, kasnije se možete oprobati i bonus rundi.

Kako se napreduje kroz igru, tako crvena vozila postaju sve brojnija i agresivnija, dok je gorivo dodatni faktor na koji morate paziti.

Mnogi su Rally-X smatrali superiornijom igrom od Pac-Man, ali to u praksi nije bilo dovoljno da se žutokljuni karakter nadmaši, koji je ostao najpopularniji u svojoj eri.

PRVA IGRA KOJA JE IMALA BONUS NIVO

Koreni Velikana Današnjice

Capcom (1979)

Japanski velikani vuku svoje korene iz Zlatne Ere video igara. Osnovan 1979. godine od strane Kenza Cuđimota, CAPCOM se tokom godine polako ali sigurno popeo na lestvici industrije video igara. Od svojih skromnih početaka sa arkadama poput Little League, Fever Chance i Vulgus, CAPCOM se brzo probio sa svojim revolucionarnim franšizama. Street Fighter, Mega Man, Resident Evil, Monster Hunter i Devil May Cry dobijaju nastavke i dan danas, i ne deluje nam kao da će u skorije vreme zaustaviti.

Activision (1979)

Nezadovoljni uslovima u Atariju, developer Dejvid Krejn i saradnici su se ocepili, sa ciljem da prave i izdaju sopstvene igre za tada popularnu kućnu konzolu, Atari 2600. Tako je nastao čuveni izdavački studio, Activision.

Activision je u neku ruku ostvario svoj inicijalni cilj. Ranih godina je razvio i izdao brojne naslove za Atari 2600, kao što su Fishing Deby, Boxing i Kaboom! Nažalost, samo godinu dana nakon njihovog velikog hita Pitfall, Activision je zadesio krah industrije video igara. To ga nije zaustavilo međutim, o čemu svedoči njegov uticaj na današnjoj gejming sceni. Neka od najznačajnijih izdanja su Call of Duty, Tony Hawk Pro Skater, Guitar Hero, Crash Bandicoot i Destiny franšize, kao i Sekiro: Shadow Die Twice.

Activision danas operiše u okviru kompanije Activision Blizzard i drži čuvene franšize World of Warcraft, StarCraft, Diablo, Hearthstone, Overwatch, i druge.

Electronic Arts (1982)

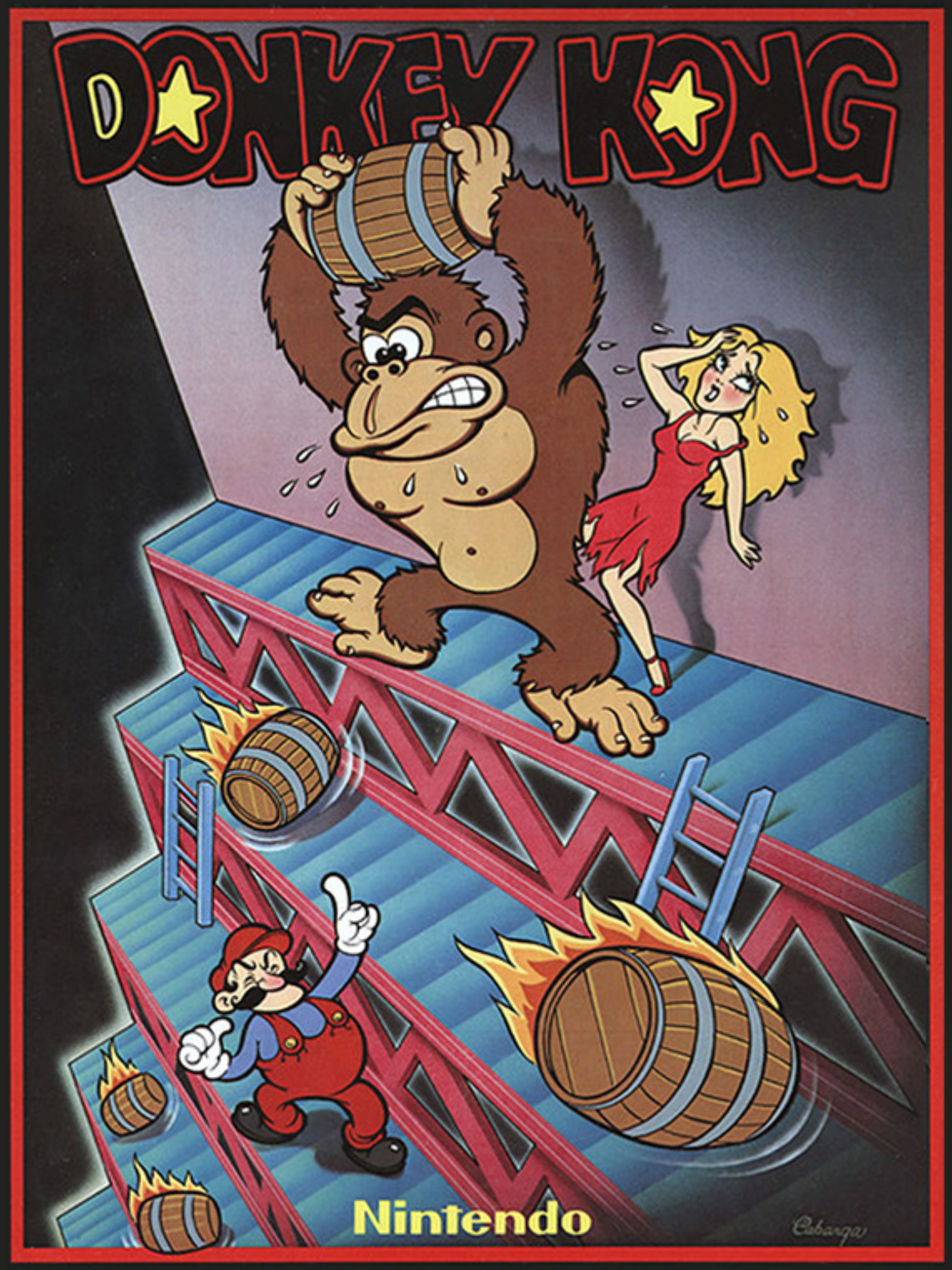
Osnovan od strane Apple radnika Tripa Hokinsa, Electronic Arts se smatra za pionira gejming industrije ranih kućnih računara, kao što su Amiga, Commodore 64, Atari 8-bit i Apple II, sa akcentom na promociju svojih programera i dizajnera.

Neki od ranijih EA izdanja su Archon: The Light and the Dark, M.U.L.E i Populous, a danas važi za jednu od najuspešnijih gejming kompanija u Americi i Evropi, odmah iza Activision Blizzard-a. Neke od njenih najpoznatijih franšiza su Battlefield, Need for Speed, The Sims, Medal of Honor, Command & Conquer, Dead Space, Mass Effect, Dragon Age, Star Wars, FIFA, Madden NFL, NBA Live, NHL, i EA Sports UFC. Ne smemo zaboraviti na Apex Legends, battle royale naslov koji je nedavno zabeležio preko 100 miliona unikatnih igrača.

CAPCOM

ACTIVISION

ELECTRONIC ARTS



DONKEY KONG

Nintendo

Mnoge će iznenaditi činjenica da je Donkey Kong star već 40 godina. Iako danas postoji dosta Donkey Kong igara, prvi susret sa ovim šašavim majmunom mnogi su imali početkom 80-ih godina sa istoimenom Nintendovom arkadom.

Za razliku od brojnih drugih arkadnih naslova iz ovog vremena, Donkey Kong je jedan od ranih pionira platformera. Protagonista, kasnije poznat kao Super Mario, se mora popeti uz platforme na gradilištu kako bi spasao damu u nevolji. Tu probleme pravi podivljali Donkey Kong, koji će bacati razne prepreke za izbegavanje, a kako se bude napredovalo izazov postaje sve veći. Objekti su u vidu burića i neprijatelja, zajedno sa procepom između platformi. Takođe, objekte možete uništavati čekićem i kasnije sakupljati predmete kao što su šeširi i tašne, što vam donosi dodatne poene.

Sa podelom na razne stadijume i nivoe, Donkey Kong je po izlasku nosio titulu najkompleksnije arkadne igre na tržištu. Igrači su bili opijeni njenom mehanikom i time da uz jurnjavu za skorom konačno imaju konkretan cilj – da spasu princezu. Formula igre je bila privlačna i zbog toga što inspiraciju vuče od popularnih dela, kao što su King Kong, Lepotica i Zver i drugi. Ostvarila je veliku medijsku pažnju, ali i nevolje na sudu sa optužbom o kršenju autorskih prava Universal City Studios-a.

Donkey Kong, naslov u kojem smo se verovatno prvi put upoznali sa Super Mariom, doneo je dosta noviteta i nesumnjivo je pomogao kompaniji Nintendo da sebe izgradi u giganta kakav je danas. Kong je ovde negativac, ali ga to nije sprečilo da osvoji srca mnogih i da se kasnije pojavi u drugačijem izdanju.

UMESTO PLATFORMERA, OVAJ TIP IGRE SE U POČETKU ZVAO PENJALICA

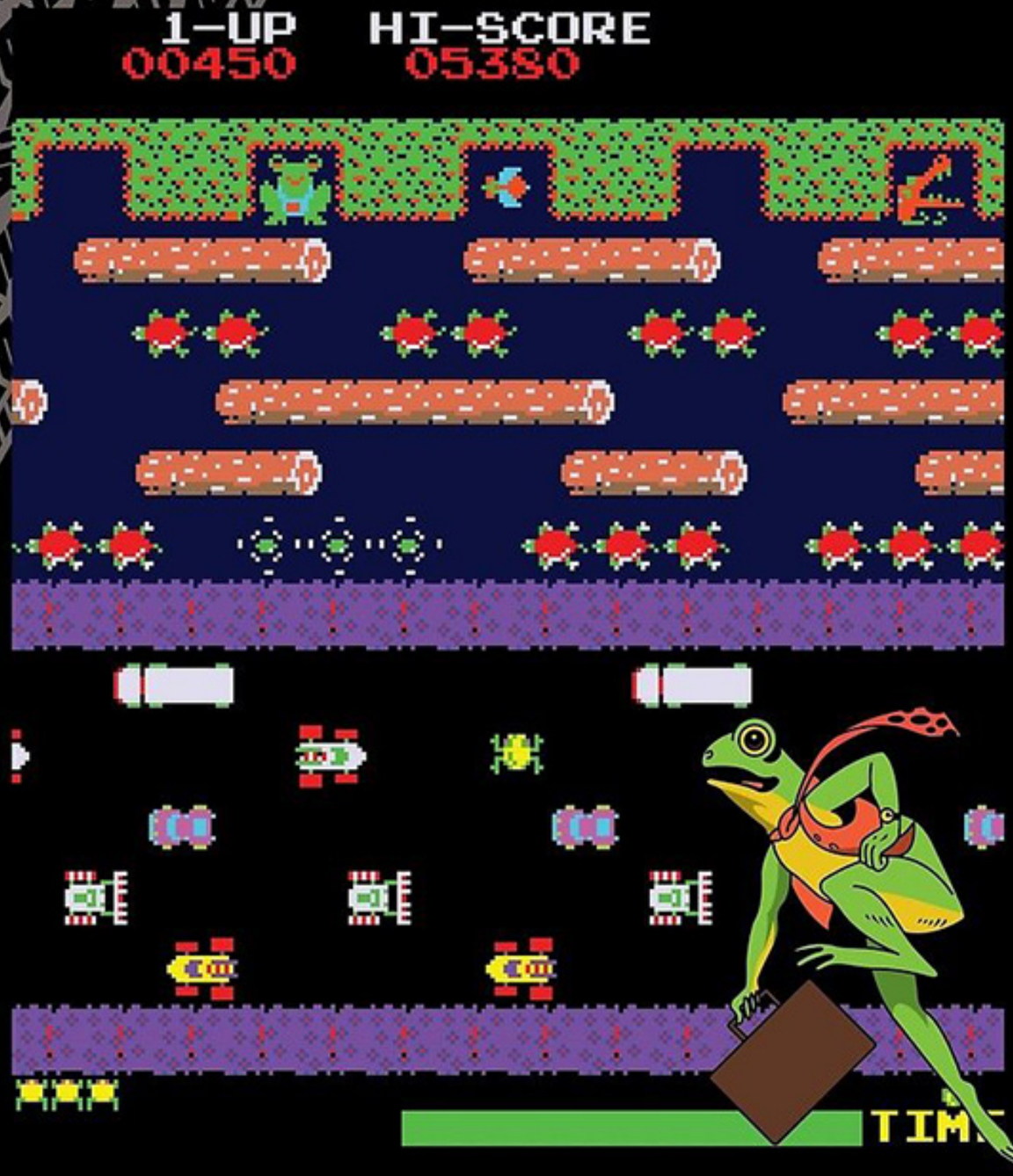
Nintendo

Donkey Kong © 1981 Nintendo of America Inc.

Nintendo of America Inc.
18340 Southcenter Parkway, Seattle, Washington 98188
Tel. (206) 575-8191

OVA IGRA JE KREIRANA DA BI SE NINTENDO PROBIO NA AMERIČKO TRŽIŠTE

FROGGER



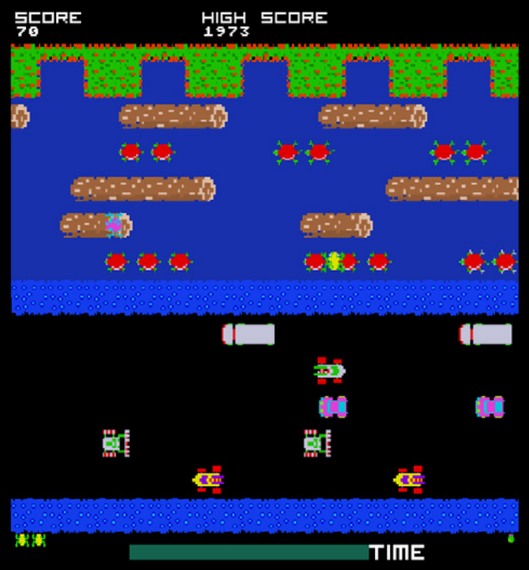
Posle beskonačne najezde svemirskih pucačina, Konami nam je predstavio nešto sasvim drugačije. Umesto rata sa intergalaktičkim vanzemaljskim imperijama, u ovoj arkadi igrate ulogu simpatičnog žapca koji samo želi da se bezbedno vrati kući. Od tako jednostavne ideje nastala je jedna od najznačajnijih i najpopularnijih igara svih vremena - Frogger.

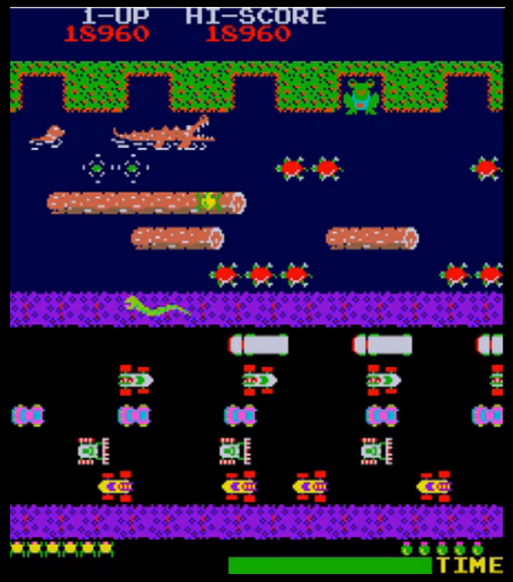
Cilj igre je da dovedete porodicu žaba do kućica koje se nalaze na vrhu ekrana. Na vašem putu ćete se susresti sa pregršt opasnosti. Prvo ćete morati da pređete prometni auto-put, izbegavajući automobile, kamione i buldožere, a zatim i reku, koristeći balvane i oklope kornjača kao platforme. Kada bezbedno prevedete 5 žaba, prelazite na sledeći nivo, koji postaje teži.

Iako ne možete da upucate ili ubijete vaše protivnike, umiranja ima na pretek. Američki časopis Softalk je opisao Froggera kao "jednu od najmorbidnijih arkada Zlatne Ere", zbog raznovrsnih načina na koje naš nesrećni žabac može da nastrada. Sudar sa automobilom, skok u vodu, kontakt sa zmijama, vidrama i krokodilskim čeljustima, skok u kućicu sa krokodilom, kontakt sa kornjačom koja je zaronila, sudar sa ivicom ekrana tokom vožnje balvana, aligatora ili kornjače, skok u zauzetu kućicu, skok u žbunje kraj kućice i istek vremena - sve ove situacije će usmrtiti našeg užurbanog vodozemca.

Zbog svog inovativnog gejmpleja, Frogger je vrlo brzo postao jedan od najvažnijih arkadnih naslova u istoriji video igara. O tome svedoči njegov neverovatan uspeh i broj nastavaka za modernije konzole. Slično Centipede naslovu iz 1980, Frogger je privukao dobar deo ženske publike.

FROGGER JE JEDNA OD PRVIH ARKADA KOJA JE KORISTILA 2 PROCESORA





FROGGER SE POJAVIO U FILMOVIMA WRECK-IT RALPH, PIXELS, I RALPH BREAKS THE INTERNET, KAO I U JEDNOJ EPIZODI SEINFELD-A

SVETSKI REKORD JE POSTAVIO PAT LAFAJE 2017. GODINE, I IZNOSI 1,029,990 POENA

Williams DEFENDER

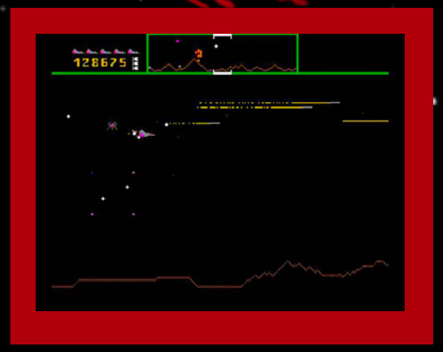
Atari je obogatio tržište Zlatne Ere igara sa još jednom svemirskom pucačinom, s tim što je Defender igra sa kojom je žanr skrolujućih pucačina postao opšte prihvaćen.

Ako mislite da je hajpovanje oko neke igre postalo popularno tek u skorijoj prošlosti, varate se. Još pre nego što je Defender izašao d igla se velika prašina jer je na njemu radio Eugen Džarvis, jedan od Pinball programera iz studija Williams Electronics. Defender je direktno vukao inspiraciju od svoje starije braće, igara Asteroids i Space Invaders.

Iščekivanje na ovaj naslov se marta 1981. isplatilo, pošto je igra dobila ovacije na račun audio-vizuelne komponente i gejmpleja. Sve to je dovelo do toga da se Defender odlično prodaje kao arkadni sistem, sa preko 55.000 prodatih uređaja.

Sama igra vas vodi u svemir (ili grad) u kojem se susrećete sa zadatkom borbe protiv vanzemaljaca i zaštite astronauta. Za to vam je na raspolaganju letelica sa kojom je potrebno pratiti smenjivi teren letenjem u vis, levo i desno. Borba protiv vanzemaljaca se odvija u dve faze, sa prvom gde treba zaštititi astronaute od otmice, i drugom u slučaju neuspeha, kada planeta eksplodira i kada počinje okršaj sa ratobornim mutantima. Sukob sa mutantima je dosta teži, ali ako igrač uspe da preživi, planeta se vraća u normalu. Pored moda za jednog igrača, postojala je i opcija za asinhroni multiplejer, gde igrači ne igraju istovremeno.

Iako prilično kompleksna na prvi pogled, igra Defender je ostavila neobrisivi trag u istoriji video igara, o čemu govori i podatak da se posle arkada pojavila na više od 14 različitih konzola.



VAŽI ZA JEDNU OD NAJTEŽIH IGARA U ISTORIJI

2002. GODINE JE OBJAVLJEN ISTOIMENI RIMEJK SA 3D GRAFIKOM

"SCRAMBLE" "SCRAMBLE"

Posle Froggera, Konami je nastavio da se uspešno probija u svetu gejminga. Njihovo sledeće ostvarenje je bila hit pucačina Scramble, koja je, kao i mnoge arkade tadašnjice, bila inspirisana beskrajnom lepotom svemira.

Scramble važi za prvu pucačinu koja nosi horizontalnu, side-scrolling mehaniku pomeranja ekrana i prikazivanja scena. U samoj igri se preuzima kontrola nad svemirskom letelicom kojom je potrebno leteti po smenjivom terenu i izbegavati pad ili sudar sa neprijateljima. Dostupno je nekoliko oružja, u vidu topova i bombi, svaki kontrolisan posebnim tasterom. Dodatni element koji doprinosi izazovu tokom igranja jeste gorivo letelice koje polako nestaje, a može se dopuniti samo uništavanjem specijalnih paketa.

Scramble nas vodi u avanturu podeljenu u 6 sekcija. U finalnoj sekciji se nalazi baza koju je potrebno uništiti, posle čega počinjemo igru ispočetka, samo sa povećanom težinom. Cilj je sakupljanje što većeg broja poena radi rangiranja. Poeni se nagrađuju po sekundi provedenoj u igri (10 poena) i po uništenim neprijateljima i gorivu.

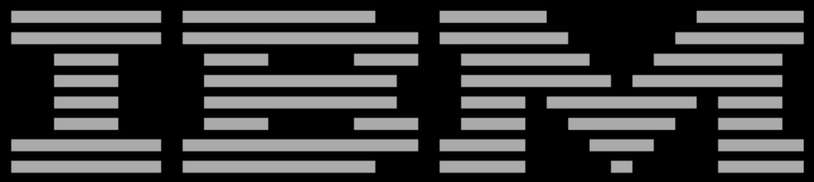
Ovaj naslov je prošao odlično u arkadama u SAD, ali nije bio portovan na veliki broju uređaja, pogotovu tada aktuelnih, već je u novom milenijumu postao deo arkadnih kolekcija, gde je pronašao svoje mesto na PC-u, Nintendo DS i PS2.

"Enemy alert! Repeat, enemy alert! Astropilots, man your aircraft – and good luck!"

MAKE A MAD DASH FOR SCRAMBLE!

Vremeplov 1981.

- Munchmallow se po prvi put našao u prodavnicama!
- Izgrađen Nacionalni park Tara
- MTV se pojavio na nacionalnoj televiziji



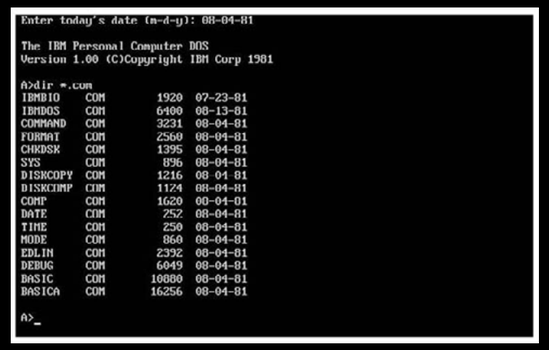
Za razliku od mnogobrojnih igara i kućnih konzola iz Zlatne Ere, sada vam pišemo i o jednom programu, ključnom za nastanak modernih računara. MS-DOS, iliti Microsoft Disc Operating System, je prvi operativni sistem kompanije iz Remonda koji je IBM koristio u svom prvom računaru. U suštini, MS-DOS predstavlja operativni sistem koji se bavio diskovima i nema grafičkog interfejsa, već je isključivo tekstualni.

MS-DOS je kroz razne verzije živeo sve do 2000. godine, a i dan danas ga koriste nostalgičari širom sveta, iako je brzo bio nadmašen operativnim sistemima koji imaju grafički korisnički interfejs (GUI), poput Windows XP i ostalih. Tragovi ovog prvog operativnog sistema kompanije Microsoft i dan danas su prisutni na računarima kao Command Prompt iliti Windows komandna linija.

Danas smo naviknuti na upravljanje Windows-om klikovima na mišu, a kod MS-DOS se navigacija vršila koristeći specijalni set tekstualnih komandi za listanje kroz fajlove, obavljanje raznih funkcija i sličnog. Prvi operativni sistem se vezivao za Intelov 8086 procesor, i dizajniran je tako da može raditi na bilo kojem računaru koji ga poseduje. MS-DOS je bez ikakve sumnje postavio temelje budućim generacijama računara na kojima sadašnjost stoji.

Možda ne direktno, ali MS-DOS je omogućio da se igre još bolje razvijaju tokom godina. Možda ne na samom početku, ali ovaj operativni sistem je tokom svog životnog veka omogućio da raznorazni naslovi ugledaju svetlost dana i ozare lica miliona širom sveta. Jedna od prvih igara na ovom operativnom sistemu jeste Microsoft Flight Simulator 1.0, koja iako sa slabom paletom boja, nudi naprednu simulaciju sa smenjivim vremenskim uslovima i sistemom dan-noć.

PRVA VERZIJA MS-DOS-A JE NAPISANA NA ASEMBLER X86 PROGRAMSKOM JEZIKU



PRVA VERZIJA MS-DOS-A POSEDUJE 13,587 LINIJA KODA

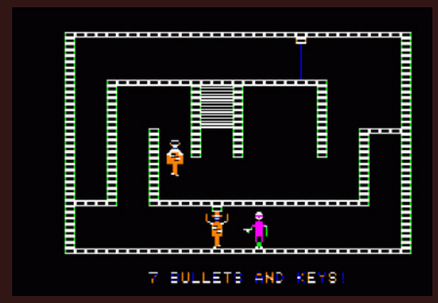
A evo i nečega što je i danas popularno, tematika Drugog svetskog rata. Mada, ono što čini ovaj naslov zanimljivijim je to da je prvi ikada naslov u, kao što možete pročitati, dugogodišnjem Wolfenstein serijalu.

Rani počeci ovog serijala nisu imali Blazkovica kao glavnog protagonistu, već je to bio karakter nazvan Wolfenstein, saveznički zatvorenik koji uspeva da pobegne iz svoje ćelije. Kako to obično biva u WWII, da bi preživeo mora ubijati nacističke vojnike. To se ne odvija u klasičnom maniru, već je pred igračima opcija da se šunjaju i lažno predstavljaju kao nacisti. Svet igre je proceduralno generisan, sa oko 60 prostorija u zamku punih vojnika. Na raspolaganju vam je solidan broj oružja, ali municije nema dovoljno da se svi neprijatelji eliminišu, tako da se mora pribegavati šunjanju i izbegavanju stražara.

Kako biste pobedili igru, morate preživeti i pobeći iz zamka, ali tu nije kraj. Pošto se nivoi smenjuju igranje se može pokrenuti iznova, sa dodatnim podešavanjem nivoa težine, kojih ima čak 8.

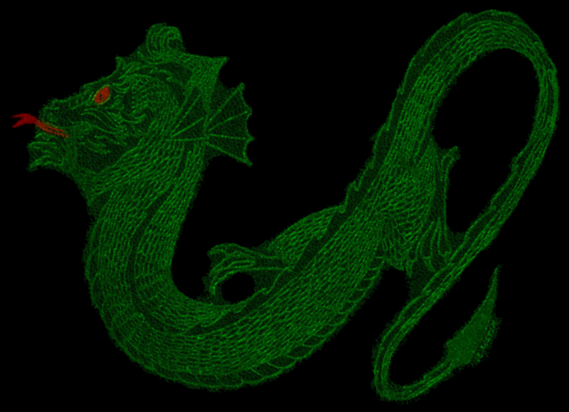
Pored uticaja na nastanak modernih pucačina, Castle Wolfenstein je sa prostom grafikom i efektivnim mehanikama doneo zarazni gejmplej pred igrače na kućnim konzolama Commodore 64, Apple II, Atari i MS-DOS računare, gde je svojevremeno bila najprodavanija igra.

Razvojem Castle Wolfenstein se bavio Muse Games tokom Zlatne Ere video igara, i izdao je još Beyond Castle Wolfenstein 1984. godine. Serijal je kasnije otišao na pauzu, ali je tokom 90-ih godina vraćen u život zahvaljujući studiju idSoftware. U deceniji za nama smo videli dosta Wolfenstein igara, potpuno modernizovanih, ali vezanih za prošlost po pitanju atmosfere i mehanika.



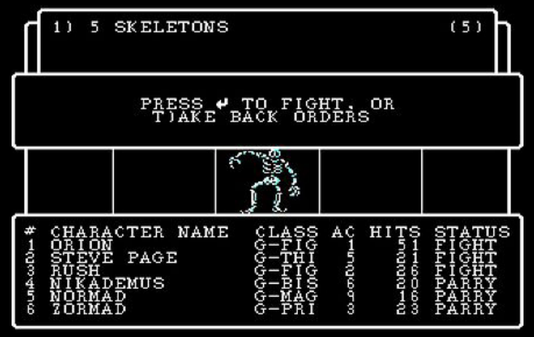
PRVA IGRA BAZIRANA NA MEHANICI ŠUNJANJA (STEALTH)

Wizardry



Sa oko 50 iteracija, Wizardry serijal se može opisati kao vrlo uspešan i popularan u svetu video igara. Svoje korene vuče iz Zlatne Ere, kada je sa naslovom Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord napravio svoj debi na gejming sceni. Ovo je jedna od prvih igara koja je sistem igranja uloga iz Dungeons and Dragons prenela na računare i konzole.

Igra vas na početku vodi u tekstualni meni gde je potrebno kreirati grupu od 6 karaktera, sa selekcijom od ukupno 5 rasa – čovek, vilenjak, patuljak, gnom i hobit. Zatim je potrebno odabrati kojoj klasi pripadaju i da li su dobri, zli ili neutralni. Nakon izvršene selekcije, avantura može da počne. Spremite se za ekspediciju u masivnoj tamnici sa 10 smenjivih nivoa.



Istraživanjem lavirinta i ubijanjem neprijatelja sakupljate iskustvo (XP), koje se potom može koristiti za ojačanje vaše družine. U svakom nivou je potrebno pronaći lift ili stepenice koje vas vode u naredni. Vaša pustolovina neće biti ni malo laka međutim.

Opcija čuvanja napretka unutar tamnice ne postoji, tako da će vas svaka smrt dobrano oslabiti. Zbog ovog elementa, kao i dosta produbljenih mehanika, za prelazak igre potrebno je i preko 100 sati!

Epska fantastika je oduvek bila izuzetno popularna u gejming krugovima, tako da je originalna Wizardry igra vrlo brzo osvojila srca mnogih igrača. O tome svedoči i uspešna prodaja u prvih 6 godina nakon izlaska, sa preko 1,5 miliona prodatih kopija.

POZNATI LJUBITELJI WIZARDRY SERIJALA SU GLUMAC ROBIN VILIJAMS, HARI ANDERSON I KRUNISANI PRINC BAHREINA

MIDWAY

Galaga T.M.

Ako vam ovaj naslov zvuči poznato, niste pogrešili. Igru Galaga smo već pominjali kao nastavak svemirske pucačine Galaxian iz 1979. godine, prve velike igre kompanije Namco.

Ova arkada se ubraja u shoot em up stil igara, gde igrač kontroliše horizontalno fiksiranu letelicu sa zadatkom da stane na put silama Galage koje žele uništiti svet. Slično kao u Galaxian, letelice doleću sa vrha i stranica ekrana i zaleću se na igrača. Novitet su specijalne vrste vanzemaljaca koje mogu zarobiti vaš brod, što oduzima jedan život. Oslobađanjem zarobljenog broda, letelica se može transformisati u dual-fighter sa dodatnom moći.

Transformacije su prisutne i kod neprijatelja, koji postaju sve agresivniji i brži sa novim vrstama razornih napada.

Namco je sa Galaga nastavio odličan put ka vrhu, a deo uspeha čini i dodatak pauze kao u Pac-Man, i bonus nivoi iz Rally-X, što je svakako bilo primamljivo videti u igri koja je drugog formata.

Od izlaska 1981. pa do sada, Galaga je osvanula na velikom broju uređaja i konzola, kao i na modernom PC-u, PS4 i Xbox One. I pored dominacije na arkadama, igra je godinama kasnije, čak i nakon kraha industrije, ostala prilično popularna, bilo u originalnom ili osveženom formatu.

JEDNA OD NAJBOLJE OCENJENIH ARKADNIH IGARA SVIH VREMENA

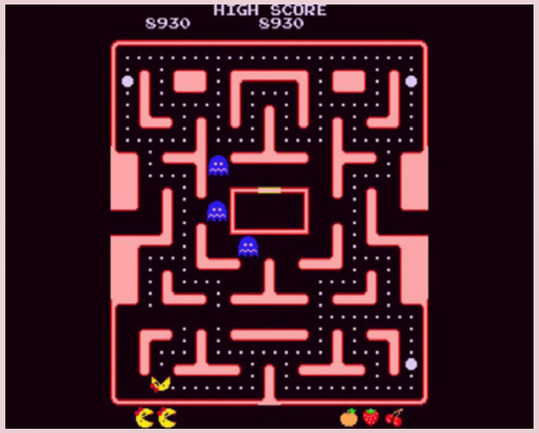
Ms. PAC-MAN®

Umesto da igru nazovu Pac-Ms, Pac-Girl ili Pac-Woman, General Computer Corporation je rešio da zadrži čuveni Pac-Man brending. Tako je iza naslova originala dodato samo skraćeno "Ms.", i rođena je Ms. Pac-Man, jedna od prvih arkada sa ženskim protagonistom.

Zanimljivo je da, iako iza igre ne stoji Namco, Ms. Pac-Man je uspela da nadmaši original. Kritičari su je okarakterisali kao superiorniju od originala, sa dosta boljom grafikom za arkadne sisteme.

Sam gejmplej je praktično identičan onom u originalnoj Pac-Man igri. Igrač treba da guta žute tačkice i izbegava čudovišta, ili ih pojede kada postanu plavi. Ipak, Ms. Pac-Man se u mnogo tome razlikuje od hita iz 1980. Ovde su prisutna 4 lavirinta sa različitim bojama i boljim varijacijama, čudovišta se ponašaju pametnije, prisutna su 2 tunela, animacija gubitka života je drugačija, a zvučni efekti sa muzikom su potpuno novi.

Odličnu prodaju sa preko 125.000 arkadnih jedinica obeležile su legalne začkoljice oko vlasništva franšize. General Computer Corporation nije zatražio prava od Namca za kreiranje ove igre, koji nije zabranio njeno izdavanje, već ga je naprotiv iskoristio, zaradivši veliku sumu novca. Na konzolama je postignut fantastičan uspeh, pošto se Ms. Pac-Man odlično prodavala i decenijama kasnije. Ova igra se nalazi među top 20 najprodavanijih igara za Genesis konzole.



GOSPOĐICA PAC-MAN SE POJAVILA U PAC-MAN, PRVOM CRTANOM FILMU KOJI JE BAZIRAN NA VIDEO IGRI

JEDNA OD PRVIH IGARA SA ŽENSKIM PROTAGONISTOM

SEGA TURBO™

Racers off to a good start.

Turbo screeching towards the country.

Tunnel vision raceway.

Dangerous ocean-front palisade racing.

Turbo lapping racers at sunset.

Kompanija SEGA postoji već čitavih 60 godina, ali se tokom Zlatne Ere igara nije preterano eksponirala sa svojim ostvarenjima. Izuzetak je njena popularna arkadna trkačina Turbo.

U Turbo, cilj je trkati se kroz razne urbane i ruralne predele sa vozilima koja podsećaju na Formulu 1, kojih u trci ima oko 30. Protivnička vozila je potrebno preticati, ostati u vođstvu pre isteka vremena, i izbegavati sudaranje sa ostalim automobilima. Kola hitne pomoći takođe morate zaobići po svaku cenu, jer pri kontaktu sa istim gubite život. Osim smenjivog krajolika, igra je posedovala i smenjive vremenske uslove.

Protivnička vozila imaju mahom predvidljivu formu vožnje, ali zarad faktora iznenađenje određena vozila umeju napraviti nagla i neočekivana skretanja. Igra je po izlasku bila posuta ovacijama, zahvaljujući grafikom okarakterisanom kao ispred svog vremena, a pohvale je dobila i trodimenzionalna grafika sa sve izazovnijim gejmplej mehanikama.

Igra je za arkade kreirana u tri formata, standardnom uspravnom, mini formatu, i sedalnom sa kokpitom za vožnju. Sva tri su posedovala volan, pedalu za gas i menjač. Pored arkada, Turbo je ostvario solidan uspeh i na Colecovision i Intellivision kućnim konzolama.

KREATOR IGRE, STIV HANAVA, JE TOKOM RAZVOJA IGRE ZBOG STRESA I PREMORA PROVEO MESEC DANA U BOLNICI

COLECO VISION

Kućne konzole raznih proizvođača su polako ali sigurno punile tržište primamljivim ponudama, ali većina njih nije bila blizu da ponudi iskustvo kakvo nude jači arkadni sistemi. Kompanija Coleco je avgusta 1982. pokušala da sa moćnijim komadom hardvera, zvanim ColecoVision, arkadno iskustvo unese u domove, i tako sa prestola zbaci velikane industrije Atari 2006 i Intellivision.

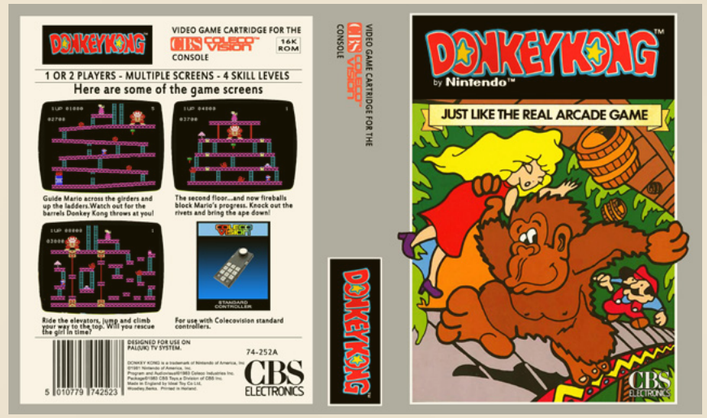
ColecoVision je sa sobom nosio kontroler po dizajnu sličan sa Mattelovim Intellivision uređajem, a uz standardni je postojao i dodatak u vidu volana za igranje trkačkih igara, kao i tastaturu koja je konzolu konvertovala u računar.

Verovatno najinteresantniji dodatak za ColecoVision je njegov Atari 2600 expansion modul, takozvani Expansion Module #1. Kao što mu samo ime kaže, ColecoVision sa ovim dodatkom postaje kompatibilan sa Atari 2006 kertridžima i kontrolerima, zbog čega je svojevremeno važio za sistem sa najvećim izborom igara. Zbog toga se smatra za prvi klon Atarijeve popularne konzole. Kao što možete da pretpostavite, Atari i Coleco su zbog ovoga imali okršaj na sudu.

ColecoVision je imao prilično solidan start, sa preko pola miliona prodatih uređaja do Božića 1982. godine, ali je zbog kraha industrije narednih godina prodaja značajno opala, da bi se Coleco do 1985. potpuno povukao sa tržišta. ColecoVision je pristigao sa katalogom sačinjenim od 12 igara i još desetak igara ubrzo najavljenih nakon izlaska, a za konzolu je do sada izašlo ukupno 145 naslova.

Kao najpopularniji naslovi izdvajaju se mahom arkadni portovi za ColecoVision, što je kreatorima i bio cilj. Tu možemo ubrojati arkadnu trkačinu Turbo (igriva volanom), Frenzy i Burger Time.

ZBOG SVOG DODATNOG MODULA, COLECOVISION SE SMATRA ZA PRVI KLON KONZOLE ATARI 2600



Specifikacije:

CPU	8-bit NEC D780C-1 @3.58 MHz (Zilog Z80)
GPU	TMS9928A/TMS9929A Maksimalna Rezolucija: 256 x 192
RAM	1 KB \ 16 KB
ROM	8 KB Kertridži: 4-32 KB
KONTROLERI	Džojstik, tastatura roller, driving, super action, dodatne ekstenzije
CENA	$175 USD Inflacija 2019: $465 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	2 miliona (1982-83)

Namco se baš bio zainteresovao za produkciju maze arcade igara. Tako je nastao i Dig Dug, kopalica u kojoj kontrolišete istoimenog karaktera.

Dig Dug se može opisati i kao strateška igra kopanja, ali se u međuvremenu morate odbraniti i od šašavih neprijatelja. Tu su crveni Pookas koji podsećaju na paradajz, kao i Frygars, zeleni zmajevi koji bljuju vatru. Iako zvuči pomalo bizarno, neprijatelje pobeđujete tako što ih pumpate vazduhom.

Igra je podeljena na nivoe, i u svakom se titularni karakter susreće sa grupom protivnika koje je potrebno pobediti kako bi se prošlo dalje. Što vam više vremena treba da ih eliminišete, to će oni postati agresivniji i brži, a sa daljim napretkom kroz nivoe težina eksponencijalno raste.

Sama pravila oko gejmpleja zvuče veoma prosto, ali je u praksi izuzetno inovativan, jer možete praviti sopstvene podzemne lavirinte. Na taj način se otvaraju raznovrsne šanse za uništavanje protivnika, pogotovu stenama, jer se za eliminaciju više neprijatelja istom stenom dobijaju bonus poeni.

Kao što je slučaj sa ranijim Namco igrama, i Dig Dug je bio odlično prihvaćen od strane kritičara i publike. Zarazni gejmplej, slatki karakteri i strateški elementi su najjače odlike ovog naslova, zbog čega je ostao popularan kako u arkadnom smislu, tako i u vidu brojnih izdanja za kućne konzole i digitalne platforme.

PRAVO IME PROTAGONISTE JE TAIZO HORI, ŠTO ZNAČI „ŽELIM DA KOPAM“

JUNGLE HUNT

Vremeplov 1982.

- Počeli da se koriste emotikoni :-) i :-(
- Američki časopis “Time” proglasio kućni računar za osobu godine
- Izašao Thriller, 6. album Majkla Džeksona

Vreme je da parkirate vašu svemirsku letelicu i odmorite se u idili prelepe tropske džungle. Predah neće trajati dugo međutim, jer vas porodica izgladnelih kanibala željno iščekuje na večeri, a tu je čak i prelepa mlada dama koja će vam praviti društvo. Ako ne želite da postanete večera, bežite!

JUNGLE HUNT JE JEDNA OD PRVIH IGARA SA PARALLAX SKROLINGOM

U ATARI PORTU, GLAVNI JUNAK SE ZOVE SIR DUDLEY, DOK SE DAMA ZOVE LADY PENELOPE

Jungle Hunt je Taitova napeta skrolujuća platforma, gde kontrolišete bezimenog istraživača koji pokušava da oslobodi svoju dragu, i pritom spasi živu glavu od krokodila, kotrljajućih stena i kanibala. Zajedno sa Moon Patrol koji je izdat iste godine, Jungle Hunt je jedna od prvih igara sa tehnikom parallax skrolinga, koja preko pozadinske scene stvara osećaj dubine u 2D prostoru.

Jungle Hunt, prvobitno izdat kao Jungle King, je imao malo klimav početak. Naime, zbog prevelikih sličnosti sa poznatim divljakom iz džungle, Tarzanom, igra je preimenovana, dok je glavni junak doživeo potpuni preobražaj. Tako je postao istraživač sa klasičnom safari odeždom, dok su lijane izmenjane da više liče na konopce.

Da biste došli do vaše drage, morate da se verete po lijanama, da preplivate reku punu krokodila i popnete se na vrh vulkana. Tajming je od izuzetne važnosti, kako kod prelaska sa jedne lijane na drugu, tako i kod preskakanja vulkanskog odrona. Kada konačno spasete damu, igra vas nagrađuje poljupcem i porukom: “Congratulations! I Love You!!!”

Interesantno je da se Jungle Hunt u godini izlaska pojavio u još jednom izdanju - Pirate Pete. Igra je imala isti gejmplej, s tim što je celokupan vizuelni stil dobio “piratski tretman”.

Jungle Hunt je kasnije portovan na Atari 2600, Atari 5200 i ColecoVision konzole, kao i računare Apple II i Commodore 64.

DONKEY KONG JUNIOR

by Nintendo®

REKORD U DONKEY KONG JR. DRŽI MARK KIL SA 1.412.200 POENA

Jedna od najpopularnijih igara svih vremena je tokom trajanja Zlatne Ere dobila i svoj nastavak. Donkey Kong je dobio naslednika, Donkey Kong Jr.

Za razliku od originala, u kojem je Donkey Kong bio podivljali otmičar a Mario (zvani Jumpman) protagonista, u nastavku su se uloge preokrenule. Mario je zlikovac, dok je mlađani Kong naš junak koji mora da spasi svog oca. Iza ove igre takođe stoji Šigeru Mijamoto, koji je gejmplej ostavio u formatu platformera. Igra se sastoji iz 4 stejdža u kojem Junior može skakati, trčati i koristiti lijane kako bi se popeo naviše.

Kako bi stigao do svog oca, Junior mora eliminisati razne vrste neprijatelja, koje može pobediti skakanjem, izbegavanjem i obaranjem voća na njihove glave. Život gubite pri dodiru protivnika ili vode, pri skoku sa velike visine, ili ako istekne tajmer. Da biste spasili vašeg voljenog oca, morate sakupiti dovoljno ključeva kako biste otključali kavez u kojem je zatočen.

Mijamoto je originalno imao ideju da sam Donkey Kong bude zvezda igre, ali zbog njegove veličine u dizajnu igre to nije bilo izvodljivo. Tako je rešeno da glavni junak bude njegov sin koji će se boriti da ga oslobodi iz Mariovog kaveza.

Nintendo je nakon arkada ovaj naslov doneo na svoje brojne kućne konzole, pre svega na NES, gde je Donkey Kong Jr. uživao najveću popularnost.

ACTIVISION

PITFALL!™

INTERNATIONAL EDITION

Pakujte se i spremite vaša safari odela, jer vas Pitfall Harry vodi na još jednu tropsku ekskurziju! Zakoračite u divljinu i pridružite mu se u potrazi za izgubljenim blagom, ali pazite gde gazite!

Pitfall! je platforma koja se prvobitno pojavila za Atari 2600 u izdanju Activision-a. Da, tog Activision-a. Uz pratnju titularnog junaka Pitfall Harry-ja, cilj vam je da za 20 minuta obiđete džunglu i pronađete blago poput dijamantskog prstenja, vreća novca i zlatnih poluga (da li je ovo džungla ili Fort Noks?), a da pritom izbegnete živo blato, kotrljajuće balvane, krokodile, zmije, škorpije, i druge stvari koje žele da vas ubiju.

Igra je podeljena na smenjujuće segmente, takozvane "flip-skrinove", kojih ima ukupno 256. Harry će morati da se osloni na brzinu i precizan tajming kako bi sačuvao živu glavu, i usput sakupio blago. Igra se završava kada sakupite svo blago, izgubite sva 3 života, ili kada istekne vreme.

Pitfall! je na izlasku imao vrlo pozitivne kritike, a danas se smatra za jednu od najboljih i najuticajnijih igara svih vremena. Takođe važi za jednu od najuspešnijih naslova za Atari 2600, sa preko 4 miliona prodatih primeraka. Pitfall! je definitivno postavio temelje za sve moderne platforme.

Avanture Pitfall Harry-ja su prenete i na MSX, Commodore 64, Atari 8-bit računare, kao i kućne konzole ColecoVision i Intellivision. Veliki broj nastavaka se pojavio nakon kraha industrije video igara, i to na sistemima poput NES i Sega Genesis.

Požurite! Pitfall Harry vas čeka!

13-GODIŠNJI DŽEK BLEK JE NAPRAVIO SVOJ GLUMAČKI DEBI U TV REKLAMI ZA PITFALL!

Odlična prilika za predah uz Munch!

Commodore

Ako su vam nadimci poput „kutija za hleb“ ili „debeljko“ poznati, onda ste sigurno imali prilike da se upoznate sa Commodore 64, kompanije MOS Technology, ili da makar čujete za ovo kultno parče hardvera. Hibrid računara i konzole 1982. je načinio pravu pometnju na tržištu, pre svega zato što je bio dosta napredniji po pitanju grafike i zvuka. Takođe, Commodore 64 se nije distribuirao preko posrednika, već ga je bilo moguće kupiti i u običnoj prodavnici igračaka.

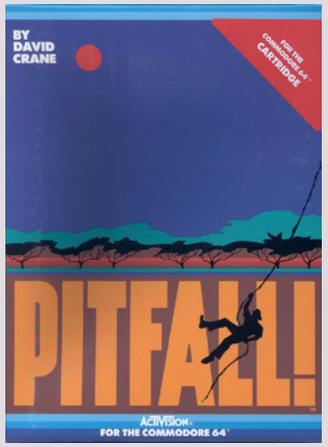
Kada se Commodore 64 pojavio tržište je bilo krcato, sa Atari 8-bit 400, Atari 800 i Apple II kao najvećim rivalima, koje je lako nadmašio kako u tehnološkom smislu, tako i u pogledu pristupačnosti sa dosta nižom cenom. Ovaj kućni računar se proizvodio čak do 1994. godine, a u međuvremenu je dobio brojne naslednike i konkurente, koji ipak nisu mogli da pariraju po popularnosti, iako su doveli dosta unapređenja sa napretkom tehnologije.

Komodora je bilo jako lako koristiti, sa Commodore Basic operativnim sistemom kao bazom. Korisnici su mogli pisati sopstvene komande i programe, uz baratanje flopi diskovima i kertridžima.

Commodore porodica se proširila kasnijih godina, sa sistemima poput Commodore MAX u Japanu i Commodore 64 Games System, koji su se reklamirali kao gejming konzole.

Na Commodore 64 je portovan veliki broj igara iz Zlatne Ere, a kasnijih godina su se pojavili novi naslovi koji do tada nisu bili dostupni na arkadama.

O njegovom značaju govori sama činjenica da je za njega napisano preko 10.000 programa, video igara i dodatnih alata. Commodore 64 je tokom svog decenijskog boravka na tržištu dostigao čak 17 miliona prodatih uređaja, čime je prevazišao sve tadašnje konkurente.



COMMODORE 64 JE POPULARIZOVAO UPOTREBU RAČUNARA, IGRANJE VIDEO IGARA I KREIRANJE KOMPJUTERSKE MUZIKE IZ ATMOSFERE KUĆNOG DOMA

ZA MNOGE, COMMODORE 64 JE BIO PRVI PRAVI KORAK U SVET RAČUNARA

THE C64

Specifikacije:

CPU	8-bit MOS 6510/8500 @ 0.985 MHz/1.023 MHz
GPU	VIC-II Maksimalna Rezolucija: 320×200
RAM	64 KB
ROM	20 KB
KONTROLERI	Floppy drajv, miš, štampač, modem, i drugi
CENA	$595 USD Inflacija 2019: $1,576 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	17 miliona

Moon Patrol

Svemir je bio i ostao aktuelna tema u raznim sferama zabave. Tako se i do 1983. izrodilo dosta igara sa tematikom istraživanje prostora izvan planete Zemlje. Moon Patrol vas stavlja u ulogu policajca u Luna Sitiju, a zadatak vam je, kao što sam naziv kaže, da patrolirate po mesečevoj površini.

Gejmplej se odvija tako što se vozilom upravlja sa leve ka desnoj strani ekrana, čime se Moon Patrol svrstava u side-scrolling igre. Tokom patroliranja, na putu ćete nailaziti na razne objekte, kratere i mine koji se moraju izbeći. Uz njih prisutni su neprijatelji u vidu tenkova i NLO-a koji se mogu eliminisati pucanjem iz topova tokom vožnje.

Postoji ukupno 26 „nivoa“, imenovanih po slovima u alfabetu, sa podelom na 5 većih faza koje su predstavljene novom temom i pozadinom. Prikaz igre čini i deo sa sakupljenim poenima, preostalim životima, kao i napretkom kroz određeni nivo. Na raspolaganju vam je i indikator nadolazećih neprijatelja, kako biste se lakše odbranili od njihovih napada.

Pohvale idu na račun tehnike zvane "paralax scrolling" koja se ovde prvi put vidi u sajdskrolerima. Ova tehnika predstavlja kretanje pozadinskih slika sporije u odnosu na kretanje kamere, čime se na 2D sceni stvara iluzija dubine.

Posle originalne arkade koju je razvio japanski studio Irem, Moon Patrol je portovan na mnoge kućne konzole, sa pozitivnim reakcijama fanova, pogotovu na Commodore 64 uređaju, gde je igra odlično iskoristila njegove zvučne kapacitete.

MAKSIMALNI BROJ POENA KOJI MOŽETE OSVOJITI JE 999,990

Bally MIDWAY TRON

© MCMLXXXII Walt Disney Productions

TRON ARKADA JE ZARADILA VIŠE NOVCA OD FILMA NA KOM JE BAZIRANA

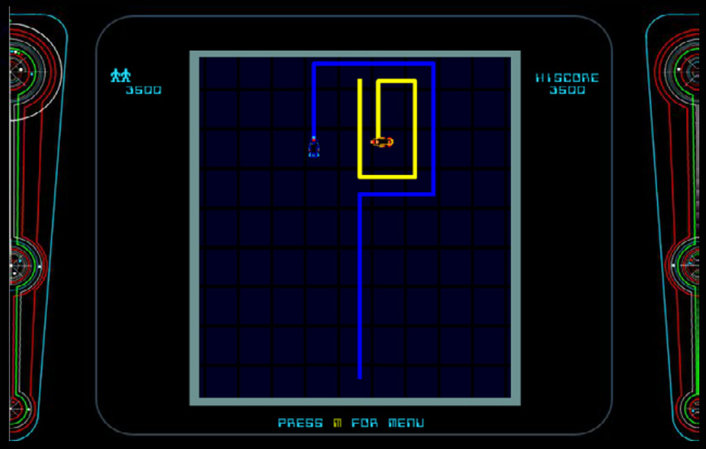
Još jedna igra inspirisana uspešnim filmskim ostvarenjem koja se pojavila pre nesrećnog kraha video igara jeste Tron, neizostavno delo pop kulture 80-ih godina. Walt Disney Production je dao zeleno svetlo za kreiranje arkadne igre na kojoj je radio Bili Adams.

Igra je sačinjena od 4 segmenta, vezanih za događaje i karaktere iz istoimenog filma. Tron nudi ukupno 12 nivoa, imenovanih po tada poznatim programskim jezicima (BASIC, FORTRAN, PASCAL i drugi), u kojima je potrebno sakupljati poene.

U I/O Tower segmentu igrači navode Trona do svetlećeg kruga na tornju iz filma, što je potrebno obaviti za određeno vreme, usput ubijajući Grid Bugs neprijatelje. MCP Cone segment je dizajniran po uzoru na finalnu bitku iz filma i u njoj je potrebno probiti rotirajući štit koji štiti MCP Cone. Kod Light Cycles su prisutni elementi Snake igara, gde se Tron nadmeće sa žutim protivnicima čija je vozila potrebno navesti u zidove i objekte, a ujedno izbegavati iste. Na kraju ostaje igra navođenja crvenog tenka kroz lavirint nazvana Battle Tanks, u kojoj je potrebno uništavati neprijateljske plave tenkove. Na višim težinama umesto tenkova dolaze dosta brži Recognizeri koji su ujedno spremni i na sudar sa igračem.

Ova arkada nije portovana na konzole (osim Xbox 360), tako da je standardni način igranja upotreba 8-dijagonalnog džojstika, tastera za paljbu na džojstiku i rotirajućeg elementa za nišan.

Tron se odlično prodavao za arkade, sa 45 miliona dolara zarađenih do kraja 1983. Iste godine se pojavio nastavak Disc of Tron koji je zapravo trebalo da bude deo originala u vidu petog segmenta, ali nije završen na vreme, te je bio izostavljen.



Spremite činiju spanaća. Nintendo je 1982. godine u igraonicama oživeo mornara Popaja, popularnog stripskog junaka, koji je u istoimenom arkadnom platformeru napravio svoj debi u svetu gejminga.

Cilj same igre je da Popaj kroz nivoe sakuplja objekte, srca, note i slova, koja mu baca njegova verna Oliva. Kod arkadnog aparata kontrola se vrši 4-smernim kontrolerom i jednim tasterom koji služi za udarce. Za razliku od brojnih igara tog vremena, u Popeye ne postoji opcija za skok, već se naviše mogao kretati samo stepenicama koje su raštrkane po nivoima. Sa opcijom za udarac Popaj može uništavati flaše i lobanje koje mu mogu nauditi i može razvaljivati pakovanja spanaća kako bi ušao stanje neranjivosti. Zanimljivo je, a i pomalo razočaravajuće, da se udarac ne može koristiti za napad na Badžu, koji hrabrom mornaru konstantno zadaje nevolje.

U igri ćete imati priliku da vidite i druge poznate likove iz stripa i crtaća, kao što su Pera Ždera, Kića, Zla Morska Veštica i njen lešinar Bernard.

Popeye je iskoristio uspeh koji je pružio Donkey Kong, jedan od prvih platformera, ali je uspeo doneti neke novine, iako ne previše revolucionarne. Sa strane gejmpleja, igra je nudila dosta zabave, ali vizuelni format se može opisati kao zaostajući u vreme kada se pojavio.

POPEYE JE BIO JEDNA OD 3 IGRE KOJE SU ISPRVA BILE DOSTUPNE ZA NES, ZAJEDNO SA DONKEY KONG I DONKEY KONG JR

PORED PAC-MANA I DONKEY KONGA, Q*BERT JE JEDAN OD NAJREKLAMIRANIJIH LIKOVA IZ SVETA ARKADNIH IGARA

Iako ih je bilo izuzetno malo, u eri arkada je i te kako bilo igara koje su pokušavale da zadaju osećaj 3D perspektive. Studio Gottlieb je 1982. doneo arkadnu mašinu Q*bert, koja je sa izometričnom grafikom zadavala pseudo-3D efekat, takozvani 2.5D.

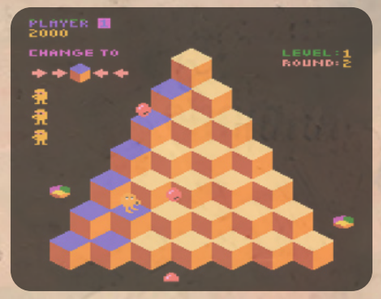
Q*bert je akciona igra sa elementima rešavanja zagonetki, u kojoj istoimeni protagonista ima zadatak da svaku kockicu na piramidi prikazanoj na ekranu promeni u zadatu boju. Kontaktom menjate boju kocki, a na naredni nivo prelazite tek kada napravite pravilnu kombinaciju boja.

Skok izvan kocke označava smrt karaktera, a ujedno je potrebno izbegavati i neprijatelje koji će vam konstantno zadavati nevolje. Tu je ljubičasta zmija Coily koja će stalno juriti za Q*bertom, kao i zelena stvorenja Slik i Sem koja vam remete konfiguraciju boja. Od opasnosti se privremeno može skloniti skokom na višebojne diskoidne površine.

Poeni se tokom igranja prikupljaju sa svakom promenom boje, eliminacijom neprijatelja, a tu su i bonus poeni za svaki kompletirani nivo.

Q*bert je doneo odličnu novinu u arkade, kao i ogroman uspeh na tržištu. U svoje vreme je okarakterisan kao najinovativnija igra, sa očekivanjem da će „izgurati“ Pac-Mana sa prvog mesta po popularnosti.

Kreativnost i uspeh igre na arkadama se kasnije preneo i na različite konzole, uz veliki broj nastavaka i modernih iteracija.

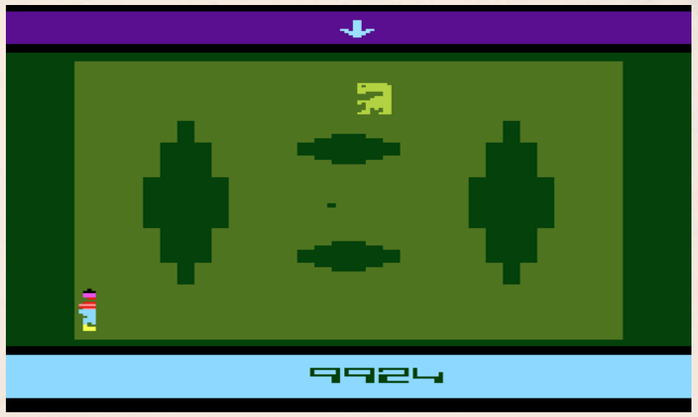


Pošto je Atari 2600 kućna konzola već dobila solidan broj korisnika, njen izdavač je rešio da napravi ekskluzivu sa idejom da privuče još širu publiku.

E.T. the Extra-Terrestrial je razvijen u skladu sa istoimenim filmskim ostvarenjem, te je i gejmplej bio sličnog formata. Odvija se iz ptičije (top-down) perspektive, a zadatak vam je da pronađete tri dela interplanetarnog telefona. Potraga se odvija kroz 6 okruženja koje E.T. može istraživati, sa nivoom energije koji se smanjuje na osnovu akcija u vidu teleportovanja, levitacije i sličnog. Eliot je tu kao podrška i može vas oživeti (ako imate preostalih života). Pronalaskom svih delova E.T. treba otići na mesto gde ga je brod napustio i čekati da se on pojavi. Putovanje miroljubivog vanzemaljca se ovde završava, ali možete ga započeti iznova, s tim što je lokacija delova telefona izmenjena. Pretnja tokom igranja su i naučnici koji žele da vas odvuku u njihove laboratorije.

Atari je očekivao da će ovaj naslov proći odlično zahvaljujući uspehu koji je film ostvario u bioskopima, ali priča se nažalost odvila potpuno drugačijim tokom. Po izlasku E.T. igra je dobila niz negativnih kritika zbog loše grafike i konfuznog gejmpleja.

Ovaj naslov je okarakterisan kao najgora igra svih vremena, a mnogi veruju da je zbog svog komercijalnog neuspeha jedan od faktora koji je doveo do kraha industrije video igara krajem 1983. godine.



KAMIONI NEPRODATIH KOPIJA IGARA SU ZAKOPANI U PUSTINJI U NOVOM MEKSIKU

ATARI JE ZBOG OVE IGRE IZGUBIO POLOŽAJ U INDUSTRIJI

RADNJA IGRE SE PRVOBITNO ODVIJALA TOKOM RATA U VIJETNAMU

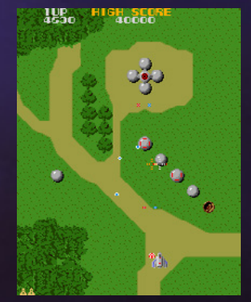
Popularnost igre Scramble, koja je ako se sećate bila horizontalno skrolujuća pucačina, dovela je do nastanka igre Xevious, vertikalno skrolujuće pucačine u kojoj kontrolišete letelicu Solvalou kako biste spasili čovečanstvo i sprečili uništenje planete Zemlje.

Na raspolaganju su 2 oružja, zapper koji ispaljuje projektile ka letećim neprijateljima i blaster bomba koja je zadužena za neprijatelje na tlu. Varijacije kroz gejmplej su prisutne u vidu rasporeda protivničkih jedinica, skrivenih tornjeva i matičnih brodova koji će vam predstaviti najveći izazov. Raznolikosti radi, postoji 16 oblasti u igri, od šuma, ravnica i puteva, do reka i vojnih baza. Oblasti se smenjuju, a prolaskom kroz sve počinje novi krug sa težinom većom od prethodne.

Xevious se smatra igrom koja je postavila temelje vertikalno skrolujućih pucačina, a popularnost je iz arkada preneta u svet kućnih konzola. Najveći uspeh imala je PC verzija, pa potom Famicom na kojoj je prodato 1,26 miliona kopija i NES verzija sa jedan i po milion prodatih kertridža.

U samom vrhuncu Xevious-a igrači prosto nisu mogli da se odvoje od njegovih arkadnih kabineta. Sa svojom detaljnom grafikom, originalnim elementima i izazovnim gejmplejom, po početnoj prodaji uspeo je da se izjednači čak i sa Space Invaders.

Vremenom je zaradio i brojne nastavke, a najnovije izdanje je Xevious Resurrection za PlayStation 3 iz 2009. godine.



ATARI
A Warner Communications Company

Saradnja između 2 giganta Zlatne Ere video igara, Namca i Atarija, krajem 1982. godine iznedrila je igru koja je samo godinu dana kasnije dobila titulu najpopularnije arkade i najuticajnije trkačine svih vremena.

Reč je o trkačkoj igri po imenu Pole Position, kreiranoj od strane tima koji je radio na svemirskoj senzaciji Galaxian iz 1979. Gejmplej u ovoj igri je doneo pravu inovaciju za svoje vreme sa vožnjom po stazi baziranoj na onoj iz stvarnog života – Fuji Formula 1 stazi u Japanu.

U Pole Position upravljate bolidom sa zadatkom da u prvoj rundi što brže obiđete krug oko staze (od 57 do 120 sekundi), kako biste se kvalifikovali za trku. Nakon uspešne kvalifikacije, vreme je da odmerite snage sa 7 procesorom navođenih protivnika. Cilj je ostati na čelu trke, a pobeda se ostvaruje kompletiranjem sva 4 kruga na prvoj poziciji. Tokom samog igranja bitno je izbegavati sudar sa drugim vozilima, kao i sa bilbordima koji se nalaze tik pored trkačke staze.

Grafički, Pole Position je izuzetno dopadljiv, a za svoj "realističan stil vožnje" dobio je niz ovacija. Obogaćen živim bojama, oduševio je igrače svojom pseudo 3D perspektivom vezanom za pogled unazad koja je precizno simulirala postepeno udaljavanje vozila od objekata koji ostaju iza njega.

Arkadni kabineti su dolazili u dva izdanja. Prvi kabinet je bio standardnog dizajna, dok je drugi bio kokpit kabinet, nalik na pravi automobil. Oba su imala volan, menjač i pedalu za gas, dok je kokpit imao i kočnice.

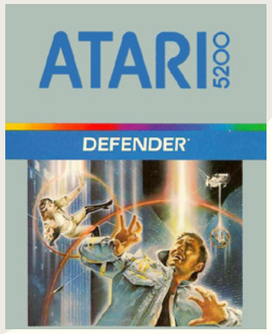
Tokom 1983. godine osvanuo je nastavak Pole Position II, koji nije dobio značajna unapređenja, već samo dodatni sadržaj u vidu 3 nove staze i izmenjenih boja automobila.

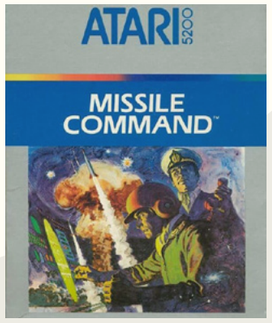
Pole Position je portovan na Atari 2600 i 5200 i druge sisteme, a dobio je čak i sopstveni crtani film.

VAŽI ZA NAJUTICAJNIJU TRKAČKU IGRU SVIH VREMENA

POLE POSITION JE MOGUĆE IGRATI U POJEDINIM TESLA AUTOMOBILIMA

ATARI 5200





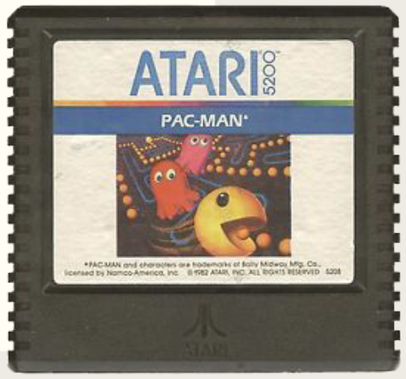
Šta se dobije kada spojite dve Atari 2600 konzole? Atari 5200. To znači da bi trebalo da bude duplo jači i uspešniji od svog prethodnika, zar ne? Pa, ne baš...

Atari 5200 SuperSystem, iliti Atari 5200, je konzola nastala kao direktna konkurencija za Intellivision i ColecoVision. Iako je reklamiran kao moderniji i moćniji sistem, dolazio je sa procesorom i grafičkim čipom identičnim ovima u 8-bitnim Atari uređajima, a najveći minus je što nije bio kompatibilan sa ogromnom bibliotekom Atari 2600 igara. Što se tiče kontrolera, ovde je bio prisutan analogni džojstik sa numeričkom tastaturom koja je imala dodatne tastere za pauzu, reset i start.

Hardverska inovacija sa Atari 5200 bila je jednostavna smena između gledanja televizije i igranja igre zahvaljujući delu koji se bavio automatskim prebacivanjem na signal sa konzole. Kontroler koji je bio na meti kritika doprineo je i glomaznom dizajnu ove konzole, pa se jedno vreme razmišljalo o izradi kompaktnijeg uređaja bez jedinice za smeštanje kontrolera, ali je Atari odustao od te ideje.

Oko stotinu igara je bilo objavljeno za ovaj kućni uređaj, među njima i neki od najuspešnijih naslova iz nove ere, ali su to nažalost bili samo obični portovi, bez ikakvog unapređenja u odnosu na pređašnje verzije.

Uspeh Atari 5200 je praktično zanemarljiv, pošto je konzola jedva uspela dostići milion prodatih primeraka, značajno slabije u odnosu na prethodnika koji je prodat u 30 miliona primeraka. Zbog neuspeha konzole na račun lošeg dizajna, slabe ponude igara i noviteta, Atari je nakon samo 2 godine povukao 5200 iz prodaje i najavio Atari 7800.



ATARI 5200 KONTROLER JE DIZAJNIRAN OD STRANE OSOBE KOJA NIKADA NIJE ZAIGRALA VIDEO IGRU

Još jedan Munch nije na odmet!

Specifikacije:

CPU	8-bit MOS 6502C @ 1.79 MHz
GPU	ANTIC i GTIA Maksimalna Rezolucija: 320 x 192
RAM	16 KB
ROM	2 KB Kertridži: 32 KB
KONTROLERI	Džojstik, trackball
CENA	$299 USD Inflacija 2019: $792 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	1 milion

1983.

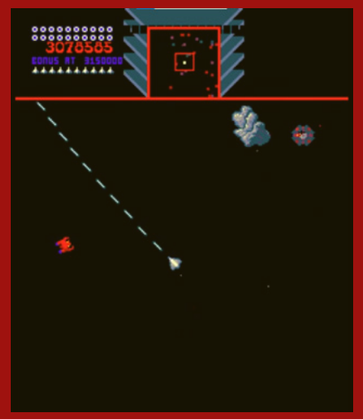
SINISTAR

Arkade su uznapredovale za jako kratko vreme, kako u pogledu gejmpleja, tako i u svojoj vizuelnoj prezentaciji. Ono što su nekada bili skromni počeci sa svemirskim pucačinama poput pionira Space Invaders, igre kao Sinistar su donele daleko napetije iskustvo sa slobodnim kretanjem i multi direkcionom paljbom. Sa svojim izazovnim gejmplejom i nezaboravnim titularnim karakterom, Sinistar je vrlo brzo osvojio arkade.

Razvijen od strane kompanije Williams Electronic, Sinistar pripada žanru twitch igra, sa gejmplejom koji testira brzinu reakcije igrača. Vožnjom vaše svemirske letelice cilj vam je da sakupite specijalne kristale, koji se kasnije pretvaraju u takozvanu Sinibombu. Ova bomba je od izuzetne važnosti, jer vam je potrebna za borbu protiv Sinistara, glavnog bossa igre. Igra je podeljena na nekoliko zona koje se smenjuju kako igrač napreduje, i svaka je karakteristična na svoj način.

Zanimljiva je da neprijateljske letelice, pored napada na igrača, takođe sakupljaju pomenute kristale i tako grade, i istovremeno brane zlokobnog Sinistara. Kada jednom oživi, igrači bivaju upozoreni pretećim porukama, poput "Beware, I live", "I am Sinistar!", "Run coward" i sličnih. Razvojni tim je dao tačnu meru bombi potrebnih za uništenje bossa – 13. Ako ste mislili da je igra previše teška, imajte na umu da Sinistar može biti popravljen od strane worker letelica tokom borbe.

Iako je dobio dosta pohvala na račun težine i prezentacije, Sinistar se u svoje vreme nije našao izvan arkada. U razvoju je bio port za Atari 2600 koji je kasnije otkazan, a prvi put se na konzolama pojavio 1996. godine na SNEX.



U IGRI SE NALAZI BUG KOJI IGRAČU DARUJE MNOGO ŽIVOTA

SINISTAR JE PRVA IGRA SA STEREO ZVUKOM

UZ PAC-MAN-A I PONG, DRAGON'S LAIR JE JEDNA OD 3 ARKADE KOJE SE ČUVAJU U SMITSONIJAN MUZEJU U AMERICI

Da li se usuđujete da kročite u Zmajevu Jazbinu? Cinematronics je 19. juna predstavio svoju prelepu arkadu Dragon's Lair, koja briše granice između video igara i animiranih filmova. Naime, ova nostalgična avantura je prva arkada koja je koristila isključivo interaktivne animirane sekvence umesto klasične kompjuterske grafike.

U igri preuzimate ulogu hrabrog viteza Dirka, koji pokušava da spase svoju dragu princezu Dafne od opakog zmaja Sindža. Vaš zadatak je da sprovedete našeg heroja kroz beskrajne odaje džinovskog zamka, pomognete mu u borbi protiv najrazličitijih kreatura i konačno pronađete put do princeze.

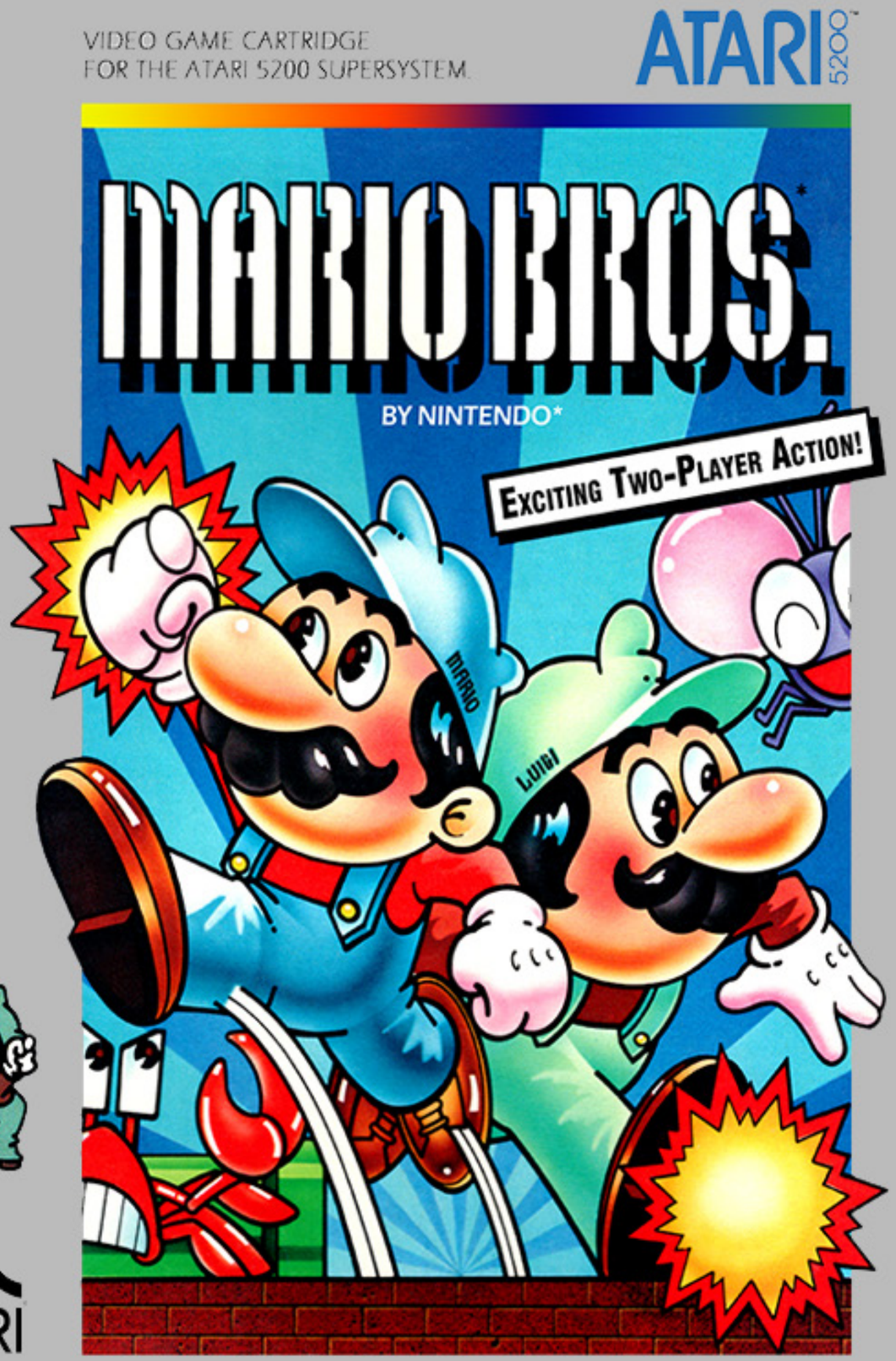
Gejmplej Dragon's Lair-a je vrlo unikatan, i predstavlja preteču modernih, a ponekad i omraženih "quick time eventova", koji od igrača traže brzinske reakcije na situacije na ekranu. Propušten tajming vas vodi u sigurnu smrt. Ako kojim slučajem odigrate savršenu igru, ceo Dragon's Lair možete završiti za svega 12. minuta.

Za fantastičan vizuelni stil i animaciju odgovoran je američki animator Don Blut, koji je 10 godina proveo u studiju Dizni. Radio je na poznatim crtaćima poput "Sleeping Beauty", "The Jungle Book" i "Robin Hood", ali i sopstvenim projektima iz 80-ih i 90-ih, kao što su "The Secret of NIMH", "All Dogs Go to Heaven" i "Anastasia".

Neverovatan uspeh igre je otvorio vrata ka brojnim nastavcima i portovima na druge sisteme, kao što su Commodore 64, NES, Game Boy i Sega Genesis, ali i Playstation 4, Nintendo Switch i Xbox One.

Ako ste zaljubljenik u animirane crtaće iz 80-ih, ova igra će vam sigurno osvojiti srce.

MARIO BROS.



MARIO JE PRVOBITNO BIO OSMIŠLJEN KAO STOLAR, PA JE KASNIJE DOBIO ZVANJE VODOINSTALATERA

Posle odličnog uspeha koji je Donkey Kong imao u arkadama, Nintendo nam je predstavio i Mario Bros, upoznavši nas sa najpoznatijim dvojcem u svetu video igara, braćom Mario i Luigi. Njihovo putovanje počinje u kanalizaciji Njujorka sa zadatkom pronalaska čudnih stvorenja koja su se misteriozno pojavila.

Mario Bros. je nastao po uzoru na raniji arkadni hit Joust, kreiran za 2 igrača istovremeno, što je formula slabo zastupljena u arkadama.

Čudovišta na koja će braća naleteti su Shellcreeper, Sidestepper, Fighter Gly i Slipice. Za borbu protiv ovih čudovišta Mario i Luigi se moraju služiti drugačijim taktikama, a među njima NEMA opcije za skok na njih. Opcija skakanja na čudovišta kao vid borbe je implementirana tek u narednim Super Mario igrama. Umesto toga, braća neprijatelje ovde udaraju skokom u platformu ispod njih. Naravno, cilj je poraziti sve neprijatelje u takozvanoj fazi, iliti nivou kako bi se prešlo na sledeći. Leva i desna ivica ekrana nisu zidovi, već se pomoću wraparound tehnike karakteri pojavljuju sa druge strane.

Uspeh u arkadama je bio solidan, ali Mario Bros. je svoje mesto našao i na kućnim konzolama tog vremena, kao i na kasnijim Nintendo sistemima, pa čak i Switchu. Ono što je uskratilo ovu igru od višeg uspeha je izlazak pred sam krah industrije video igara krajem 1983. godine.

Mario Bros. služi kao jedan vid mosta između Donkey Kong i Super Mario naslova. Sa prvim smo stidljivo zašli u platforming, Mario Bros. je bio negde između, dok je Super Mario titularnog karaktera digao u virtuelna nebesa. Mario Bros. sada možete da igrate na Switchu, i dosta je zanimljiviji u odnosu na Donkey Kong, koji je iskreno dosta težak, čak i danas.

OPCIJA ZA SKOK NA ČUDOVIŠTA KAO VID BORBE NE POSTOJI U OVOJ IGRI

TRACK & FIELD

Aktuelna pandemija je skrenula misli sa četvorogodišnjeg sportskog takmičenja koje postoji još iz doba antičke Grčke – Olimpijskih igara. Međutim, ovaj događaj je uvek bio aktuelan kada su u pitanju video igre, pa samim tim i u zlatnoj eri.

U svoje vreme, legendarni Konami je kreirao Track & Field, arkadu posvećenu Olimpijskim igrama održanim 1984. godine. Pojavila se godinu dana ranije u igraonicama, a kasnije i za brojne kućne konzole (Atari, Commodore 64, NES). Arkada je bila izuzetno prostog formata i sadržala je 2 tastera za trčanje i jedan za akciju kao vid kontrole nad sportistom.

U Track & Field možete da se oprobate u ukupno 6 sportskih disciplina - trka na 100 metara, skok udalj u kojem je potrebno pritisnuti taster na vreme, bacanje koplja, trka na 110 metara sa preponama, bacanje kladiva i skok uvis.

U svakoj disciplini uspeh se određuje na osnovu utrošenog vremena ili nivoa veštine, čime se stiče pravo na kvalifikaciju u dalje runde, ili pak ispadanje, što oduzima jedan život. Pored opcije za singlplejer igranje postojao je i multiplejer za do 4 igrača, sa takmičenjem u parovima.

Track & Field je definitivno zaslužan za masovnu popularizaciju Olimpijskih video igara u daljem periodu. Najvažniji naslednik ovog naslova jeste Hyper Sports iz 1984, arkada iza koje takođe stoji Konami. Hyper Sports je doneo potpuno nove discipline, poput plivanja, streljaštva i dizanja tegova, dok je set kontrola ostao istog formata.

Pored originalne ideje i gejmpleja koji je postavio temelje za potpuno novi žanr video igara, Track & Field je dobio pohvale na račun bogate grafike i fluidnih animacija.

TRACK & FIELD JE PRVA "OLIMPIJSKA VIDEO IGRA"

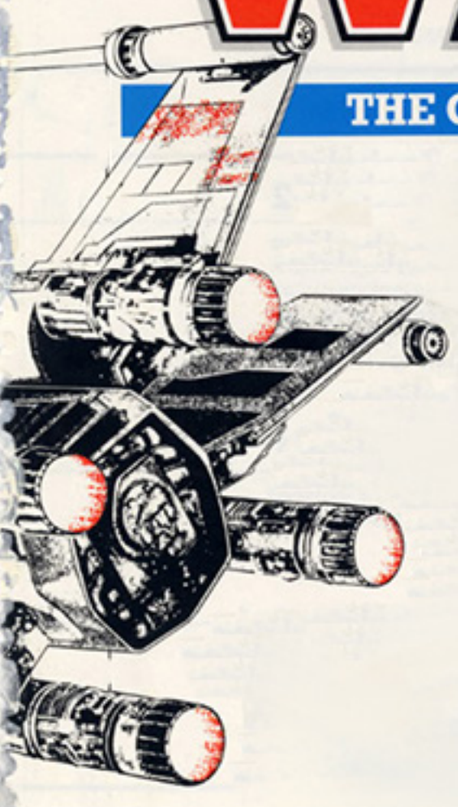
25 najuspešnijih arkada Zlatne Ere

Godina	Igra	Broj prodatih primeraka	Prihod bez inflacije	Prihodsa inflacijom
1980	Pac-Man	400,000 (do 1982)	$6 milijardi	$15.9 milijardi
1978	Space Invaders	750,000 (do 1979)	$3.8 milijardi	$14.9 milijardi
1981	Donkey Kong	132,000 (do 1982)	$280 miliona	$787 miliona
1982	Ms. Pac-Man	125,000 (do 1988)	$1.5 milijardi	$2.9 milijardi
1979	Asteroids	100,000 (do 2001)	$800 miliona	$2.25 milijardi
1981	Defender	70,000 (do 2020)	$1.5 milijardi	$2.13 milijardi
1979	Galaxian	50,000 (do 1982)	???	???
1983	Hyper Olympic (Track & Field)	"38,000(do 1983, samo u Japanu)'	???	???
1982	Donkey Kong Jr.	30,000 (do 1982)	???	???
1982	Mr. Do!	30,000 (do 1982)	???	???
1982	Popeye	20,000 (do 1982)	???	???
1982	Jungle Hunt	18,000 (do 1983)	???	???
1981	Scramble	15,136 (do 1981)	???	???
1981	Super Cobra	12,337 (do 1981)	???	???
1981	Frogger	???	$135+ miliona (samo u SAD)	$380 miliona
1980	Centipede	55,988 (do 1991)	$115.65 miliona (do 1991)	$217 miliona
1983	Dragon's Lair	16,000 (do 1983)	$68.8 miliona (do 1983)	$177 miliona
1982	Pole Position	21,000 (do 1983)	$60.933 miliona (do 1983)	$161 miliona
1982	Dig Dug	22,228 (do 1983)	$46.3 miliona (do 1983)	$123 miliona
1981	Tempest	29,000 (do 1983)	$62.408 miliona (do 1991)	$117 miliona
1982	Tron	800 (do 1982)	$45 miliona (do 1983)	$102 miliona
1982	Q*bert	25,000 (do 2001)	???	???
1982	Robotron: 2084	23,000 (do 1983)	???	???
1981	Asteroids Deluxe	22,399 (do 1999)	$46.1 miliona (do 1999)	$70.8 miliona
1980	Missile Command	19,999 (do 2010)	$36.8 miliona (do 1991)	$69.1 miliona

ATARI

STAR WARS*

THE COIN VIDEO EXPERIENCE

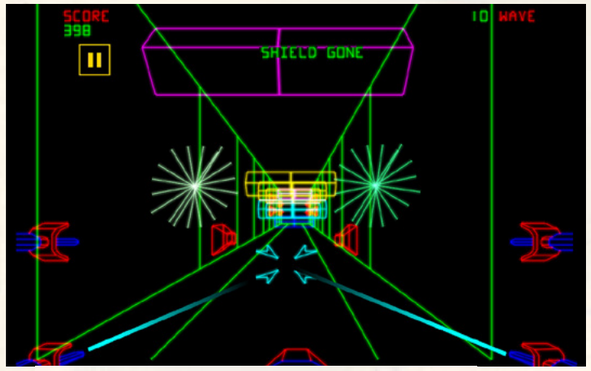


Šest godina nakon velikog uspeha prve epizode originalne trilogije, Atari je u igraonice doveo Star Wars, arkadu koja je brzo dobila titulu jedne od najboljih igara Zlatne Ere. Atari se zaista potrudio da nam pruži celokupno Star Wars iskustvo, pošto u igri možete čuti čak i glasove glavnih glumaca iz legendarnog filma - Marka Hamila (Luk Skajvoker), Harisona Forda (Han Solo), i drugih.

Star Wars igrače stavlja u kožu čuvenog protagoniste, Luka Skajvokera, sa misijom pilotiranja X-Wing letelicom, i to iz prvog lica. Tokom igranja, glavni cilj je preživeti što duže, bilo uništavanjem neprijatelja ili njihovih hitaca. Kao vid zaštite igrač dobija 6 štitova koji označavaju živote.

Igra se sastoji iz talasa, a svaki talas ima po tri faze borbe. U prvoj fazi igrači se susreću sa Darth Vaderom i njegovim podanicima u blizini Zvezde Smrti. Kod druge faze potrebno je leteti po površini zvezde u potrazi za slabom tačkom, gde igračevu letelicu napadaju artiljerijski bunkeri i laseri koje je moguće uništiti. Treća faza se sastoji od navigacije kroz uzani prostor koji vodi do slabe tačke koju je potrebno pogoditi. Nakon završene treće faze, igra počinje novi krug sa većom težinom i agresivnijim neprijateljima.

Očekivano, Star Wars je proglašen za jednu od najuspešnijih arkada 1983. godine, a kod kritičara je pohvaljen zbog brzopotezne izazovne akcije i glatkih animacija, koje su pomerale granice tadašnjeg hardvera. Star Wars je i kod kućnih konzola zabeležio popriličan uspeh, a na Amiga i Atari ST ste mogli da koristite i miš kao kontroler.



Vremeplov 1983.

- Izmerena najniža temperatura na svetu (-89.2 °C)
- Pojavila se prva verzija Microsoft Worda
- McDonald predstavio chicken McNuggets

Kao Star Wars, i Star Trek je dobio svoju arkadu posredstvom SEGA Electronics, inspirisanu istoimenim filmskim i TV serijalom. Kao svemirska simulacija iz prvog lica, Star Trek je svojevremeno važio za arkadu sa najsloženijom vektorskom grafikom.

U skladu sa narativom, igrači kontrolišu Starship Enterprise i brane se od najezde Klingonaca. Sam gejmplej nudi pogled iz više pozicija, ali se ne radi o čistoj pucačini, već su prisutni i strateški elementi. Tokom igranja je potrebno obratiti pažnju na štitove, warp energiju, i torpedo projektile, koje često morate dopuniti na stanicama, ako ih Klingonci ne unište.

Na raspolaganju vam stoji samo jedan brod, ali postoje štitovi koji vas čuvaju od napada neprijatelja, i tako kroz 40 različitih nivoa simulacije. Neprijatelji se dele na crvene, ljubičaste i bele Klingon brodove, žute Nomade koji ostavljaju mine i antimaterijske diskove.

Postojale su dve varijante arkadnih kabineta - standardna i deluks poluotvorena kokpit kabina. Deluks verzija je napravljena po uzoru na stolice iz Star Trek: The Motion Picture filma iz 1979. godine.

Star Trek je prešao i na mnoge kućne konzole, ali je najveći uspeh ostvario u arkadama, gde je svojevremeno privlačio ogromne gužve željnih fanova franšize.

INTRODUCING
STAR TREK™
The Fantastic Popularity of STAR TREK
is now an arcade video game happening!
STAR TREK is hot . . .
see your authorized SEGA distributor now.

U IGRI MOŽETE ČUTI
GLASOVE SPOKA I SKOTIJA

SEGA®

SEGA ENTERPRISES, LTD.
#2-12 Haneda, 1-Chome
Ohta-ku, Tokyo
Japan
TLX 781-22357

SEGA EUROPE, LTD.
15 Old Bond Street
Mayfair, London,
England
W1X 3DB

Prvi jugoslovenski kompjuter - Galaksija

Vreme je da se malo udaljimo od Komodora, Atarija i drugih stranih sistema i zakoračimo na domaće tlo. Vraćamo se u staru Jugoslaviju, kada se na našim prostorima pojavio prvi komercijalni kućni računar - legendarna Galaksija.

Otac prvog jugoslovenskog kompjutera je srpski pronalazač i publicista Vojislav Voja Antonić, koji je u leto 1983. godine, čitajući literaturu o mikroprocesorima, dobio interesantnu ideju - kako napraviti najjednostavniji moguć računar koji možete sastaviti kod svoje kuće. Voja je tako ponudio poznatom naučnom časopisu "Galaksija", koji je tada pokretao posebno izdanje "Računari u vašoj kući", da objavi uputstvo za samogradnju njegovog izuma. Suprotno svim očekivanjima, Galaksija se po objavi uputstva našla u preko 8000 jugoslovenskih domova! Za izgradnju računara bilo je potrebno između 8 i 24 sata.

Pored "uradi sam" verzije, prodavalo se i komercijalno, već sklopljeno izdanje, koje je konstruisala mala radionica Elektronika Inženjering iz Zemuna. Komercijalna verzija je koštala tadašnjih 40,000 dinara, dok se kit verzija prodavala po ceni od 20,000 dinara.

Galaksija je radila na 8-bitnom Zilog Z80 procesoru, sa 2-6 KB RAM i 4-8 KB ROM memorije. Spoljna memorijska jedinica je bio kasetofon, dok se kao monitor koristio običan televizor sa monohromatskim displejom i 48x64 rezolucijom. Komande su se unosile preko tastature sa 54 tipke. Voja je za Galaksiju napisao jednostavan operativni sistem i pojedine programe, uključujući i nekoliko video igara, kao što su Zamak, Jumping Jack i Galaktički Rat. Grafička prezentacija je bila izuzetno prosta, sa belim kvadratićima na crnoj pozadini.

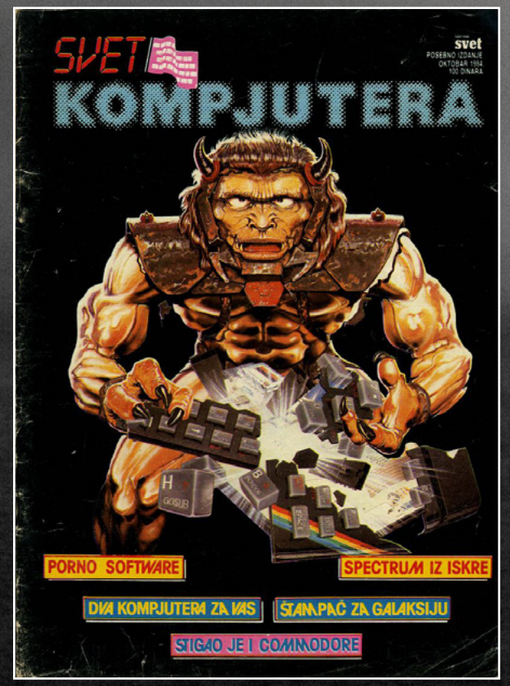
Prva akciona igra koja se pojavila za Galaksiju je upravo Zamak. Zamak vas vodi u veliki lavirint, a cilj vam je da pronađete princezu u jednoj od 4 sobe. Međutim, prvo morate da pronađete svih 9 ključeva, a da pritom izbegnete najezdu zmija. Interesantno je da se različite zmije ne podnose, i da će se poubijati ako se nađu u istoj prostoriji.

Jumping Jack je klasična penjalica, dok Galaktički Rat najviše podseća na neku ranu verziju Space Invadersa. Pored ova 3 naslova, za Galaksiju je napravljeno još više od 30 igara.

Galaksija se proizvodila svega 2 godine, ali je ušla u istoriju kao jedan od najvažnijih izuma domaće računarske scene.

Prvi broj Sveta Kompjutera

Zajedno sa porastom popularnosti računarskih sistema i video igara, kako u arkadama tako i kod kuće, žeđ za dodatnim sadržajem mogla se utoliti čitanjem raznih časopisa ovu temu. Na našim prostorima je pri izmaku zlatne ere video igara nastao časopis Svet Kompjutera koji i dan danas postoji.

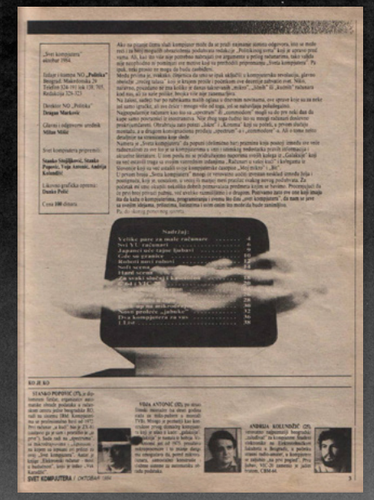


Prvo izdanje najdugovečnijeg časopisa o računarskim tehnologijama i video igrama na našim prostorima objavljeno je u oktobru 1984. godine od strane Politike, kao specijalno izdanje nazvano „Svet". Prvi broj su osmislili Stanko Stojiljković, Stanko Popović, Voja Antonić i Andrija Kolundžić, sa grafičkom i likovnom pripremom Darka Polića. Cilj autora je bio da zainteresovane čitaoce upozna sa najnovijim dešavanjima kako na srpskoj, tako i na svetskoj računarskoj sceni.

Iako nije bilo mnogo reči o video igrama, prvi broj Sveta kompjutera se bavio vrlo interesantnim temama, poput uspona kućnih računara, sa Commodore 64, Spectrum i domaćim računarom Galaksija u fokusu. Pored toga, u prvom broju su se našle rubrike na temu veštačke inteligencije, računarskog žargona i čestih zabluda o računarskim sistemima. Koštao je svega 100 dinara, duplo manje nego danas!

Na naslovnoj strani ćete primetiti logotip koji se razlikuje od današnjeg. Koristio se do 1991. godine, kada je zamenjen logotipom na koji smo svi navikli.

Svet kompjutera je opstao i dan danas. Važi za časopis sa najmlađom redakcijom u Srbiji, gde je prosek starosti svega 28 godina. Kroz višedecenijsku istoriju, časopis je dosta uznapredovao, sa smenjivanjem različitih rubrika. Danas se održava balans u kojem će užitak pronaći svi, bilo da ih zanimaju samo video igre, hardver i aktuelnosti, ili neka „sitna crevca". Danas smo dogurali čak do 439. broja, uz uredništvo Miodraga Kuzmanovića, Tihomira Stančevića, Dragana Kosovca, Vladimira Trajkovića i Zorana Mošorinskog.



Nama je bio inspiracija za nastanak časopisa Play!Zine, i sami kao strastveni ljubitelji video igara volimo da ispratimo šta rade naše kolege.

Ceo prvi broj Sveta Kompjutera možete pročitati ovde.

Krah industrije video igara

Sve što je lepo ima svoj kraj, pa tako se i Zlatna Era krajem 1983. godine pretvorila u sunovrat industrije video igara. Ovaj period je poznat upravo kao „krah video igara“ iliti „Atari šok“ i trajao je oko 2 godine, sve do 1985, čime je završena druga generacije konzolnog gejminga.

Pad industrije pogodio je sve velikane, a brojne kompanije su dovedene do ivice ili potpunog bankrota. Krah je bio izrazito naprasan, jer je profit industrije opao za oko 97% do 1985. godine, sa 3,2 milijarde dolara na 100 miliona.

Postoji nekoliko razloga koji su doveli do ponora, a kao glavni se izdvaja preplavljenost tržišta, monopol na istom i konkurencija od strane kućnih računara. Svaki proizvođač konzola pravio je ekskluzivne igre, sa visokim brojem naslova u ponudi, što je dozvolilo da se probiju samo malobrojni hitovi, dok bi ostali naslovi ostali praktično zaboravljeni. Dalje, nekolicina je držala monopol koji je dosta otežao nezavisnim developerima da izdaju svoje video igre, pogotovu Atari koji je neumoljivo tražio nadoknade. Arkade i kućne konzole su pravu konkurenciju dobili u vidu kućnih računara, dosta pristupačnijih sa više opcija, jačim hardverom, a igre je floppy diskovima bilo dosta lakše distribuirati dalje.

Sam krah je otpočeo negde tokom 1982. godine, kada je tržište postalo preplavljeno igrama. Pošto tada nije bilo digitalnih prodavnica, u onim pravim nije bilo dovoljno mesta a sve igre i konzole, što je rezultovalo nakupljanjem igara u skladištima. Atari je za kratko vreme nakupio 536 miliona dolara u gubicima, zbog čega je prodat Commodore International grupi.

Povratak industrije na noge i ponovni uspon otpočeo je tokom 1985. godine Nintendovim NES sistemom. Uspon je bio dosta spor i težak, pošto su se posledice osećale i godinama kasnije, a brojne kompanije su se u potpunosti povukle iz industrije, poput Magnavox i Coleco. Tako je počeo uspon kompjuterskih igara, na čelu sa developerima i izdavačima poput Activision-a.

I tako smo ušli u novo poglavlje istorije video igara...

Testirajte vaše znanje Zlatne Ere!

1. Ko je glavni zlikovac u Donkey Kong Jr?
A: Donkey Kong
B: Mario
C: Luigi
D: Donkey Kong Jr.

2. Koja je prva kućna konzola sa 16-bit procesorom?
A: Magnavox Odyssey 2
B: Microvision
C: Atari 5200
D: Intellivision

3. U kojoj od navedenih igara ne vozite automobil?
A: Pitfall
B: Moon Patrol
C: Rally-X
D: Pole Position

4. Šta Ms. Pac-Man razlikuje od Pac-Man-a?
A: Karmin
B: Mašna
C: Mladež
D: Sve od navedenog

5. Koje je bilo Mariovo zvanje pre nego što je postao vodoinstalater?
A: Đubretar
B: Stolar
C: Obućar
D: Pica majstor

6. Koju od navedenih arkada je razvio Atari?
A: Space Invaders
B: Pac-Man
C: Asteroids
D: Frogger

7. Koji Pac-Man bonus predmet donosi najviše poena?
A: Ključ
B: Pereca
C: Višnja
D: Banana

8. Koja arkada sa sličnim gejmplejom se 1979. godine pojavila kao najveći rival Space Invadersa?
A: Tron
B: Scramble
C: Galaxian
D: Sinistar

9. Koja od navedenih životinja nije opasnost po igrača u Froggeru?
A: Krokodil
B: Vidra
C: Zmija
D: Ništa od navedenog

10. Koja je prva arkada koja je imala boss okršaj?
A: Phoenix
B: Space Invaders
C: Galaga
D: Defender

Sadržaj

Uvod 2

1977.

Atari 2600 4

1978.

Space Invaders 6

1979.

Galaxian 7
Magnavox Odyssey 2 8
Asteroids 10
Microvision 11

1980.

Pac-Man 12
Intellivison 14
Centipede 16
Phoenix 17
Rally-X 18
Koreni velikana današnjice 19

1981.

Donkey Kong 20
Frogger 22
Defender 24
Scramble 25
MS-DOS 26
Castle Wolfenstein 27
Wizardry 28
Galaga 29
Ms. Pac-Man 30
Turbo 31

1982.

Colecovision 32
Dig Dug 34
Jungle Hunt 35
Donkey Kong Jr. 36
Pitfall! 37
Commodore 64 38
Moon Patrol 40
Tron 41
Popeye 42
Q*bert 43
E.T. the Extra-Terrestrial 44
Xevious 45
Pole Position 46
Atari 5200 48

1983.

Sinistar 50
Dragon's Lair 51
Mario Bros. 52
Track & Field 54
25 Najuspešnijih arkada Zlatne Ere 55
Star Wars 56
Star Trek: Strategic Operations Simulator 57

Domaća scena

Prvi jugoslovenski kompjuter - Galaksija 58
Prvi broj Sveta Kompjutera 59

Epilog

Krah industrije video igara 60
Testirajte vaše znanje Zlatne Ere! 61

1.B; 2.D; 3.A; 4.D; 5.B; 6.C; 7.A; 8.C; 9.D; 10.A

Da vidimo kako ste prošli!

10 tačnih odgovora: Pa vi ste pravi majstor retro gejminga!

6-9 tačnih odgovora: Istoriju Zlatne Ere video igara držite u malom prstu!

3-6 tačnih odgovora: Nije loše, al' može to još bolje!

0-3 tačnih odgovora: Pokušajte ponovo!

Ako imate nedoumice, bacite pogled na tačne odgovore na dnu strane!

Munch
MM–1981
MUNCHMALLOW U GLAVNOJ ULOZI VEĆ 40 GODINA