play! RETRO

BROJ 3

1983 - 1989

USPON GAMING INDUSTRIJE

DUCK HUNT

TETRIS

SUPER MARIO BROS.

IGRA KOJA JE PROBILA GVOZDENU ZAVESU

FINAL FANTASY

THE LEGEND OF ZELDA

KRALJ KONZOLA

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Urednici specijalnog izdanja:

Božidar Radovanović
Milan Janković

Art Direktor/Prelom:
Milica Cvetić

Kontakt:
PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | 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

GAMING INDUSTRIJA UZVRAĆA UDARAC

Krah industrije video igara 1983. godine bio je definišući za dalju budućnost gejminga u globalu. Gledajući na to iz perspektive nekoga u 2022. godini - do kraha je jednostavno moralo doći.

Prezasićenje tržišta kućnih konzola u svetu, pogotovo onih koji ne uvode nikakve inovacije, izdavanje apsolutno užasnih igara (E.T. i Atarijev klon originalnog Pac-Man), kao i kopiranja ranijih hitova, opet, bez novina u gejmpleju, bili su glavni uzroci za sunovrat. Dodatni razlog za krah jeste razvoj kućnih računara, gde su se konkurentske kompanije borile za mušterije obaranjem cena.

Problemi i posledice kraha osećale su se u periodu od 1983. do 1985. godine, gde je vrednost industrije opala za čak 97%, sa 3,2 milijarde na tričavih 100 miliona dolara.

Iako je krah bio globalan, poslednje utočište i oaza gejminga ostala je Zemlja izlazećeg Sunca - Japan. Posledice kraha se nisu preterano osetile u Japanu, tako da je ova država predstavljala svojevrsnu kolevku povratka, gde je ponovni rast industrije počeo sa Nintendovom NES konzolom.

Krah je ipak solidno ''počistio'' industriju - manji studiji su se ugasili, a oni najotporniji koji su ostali u životu shvatili su koje promene moraju implementirati kako bi gejming rastao i dosegao visine na kojima ponosno stoji danas. Deo te istorije iskusićete na narednim stranicama.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Ako krah industrije video igara u biblijskom smislu predstavlja potop, onda je NES konzola Nojeva barke koja je zajedno sa svojim igrama svojevrsno spasila industriju.

Nakon serije izuzetno uspešnih arkadnih igara početkom 80-ih, Nintendo je započeo razvoj svoje prve kućne konzole. Predsednik kompanije Hiroši Jamauči je želeo da napravi jednostavnu, jeftinu konzolu koja bi pokretala igre putem kertridža. Tako se rodio Nintendo Entertainment System.

NES, u Japanu poznat kao Famicom, je 8-bitna konzola treće generacije koja se u prodaji prvi put pojavila 15. jula 1983. godine. Konzola je nudila dva kontrolera sa krstastim D-padom, kao i četiri dugmeta - A, B, Select i Start. Kasnije se pojavilo još nekoliko dodatnih periferija, kao što su NES Zapper (svetlosni pištolj) i Power Pad (plesni ''podijum'').

Što se tiče ponude igara, Nintendo je imao revolucionaran pristup sa third-party naslovima koji su se izdavali za NES konzolu. Naime, odobrenje licence od strane Nintenda je zahtevalo određeni kvalitet igre, kao i njena ekskluzivnost na platformi. Za razliku od Nintenda, Atari je imao prilično nepromišljenu strategiju za svoj Atari 2600, što je dovelo do prezasićenja tržišta igrama niskog kvaliteta.

NES je na zapad stigao na jesen 1985. godine, osvojivši srca svih gejmera širom sveta. Nintendo je prodao oko 62 miliona primeraka, a potražnja za konzolom je i dan danas velika u kolekcionarskim krugovima.

NES SE U INDIJI ZVAO SAMURAI, A U SOVJETSKOM SAVEZU DENDY

NES se danas smatra za jednu od najznačajnijih kućnih konzola svih vremena, ne samo zbog svoje uloge u ''vaskrsenju'' industrije, već i zbog svog bogatog repertoara popularnih igara. O tome svedoče čuvene franšize kao što su Super Mario Bros, The Legend of Zelda i Metroid, koje su se prvi put pojavile upravo na NES-u. Super Mario Bros. je ujedno i najprodavanija igra na ovoj konzoli, sa preko 40 miliona prodatih primeraka.

NES SE U JAPANU PRODAVAO DO 2003. GODINE

PROCESOR	Motorola 6502 8-bit @ 1,79/1, 66 MHY Ricoh 2A03/2A07
GRAFIKA	Picture processing unit (PPU) Maksimalna rezolucija: 256x240
RAM MEMORIJA:	2 KB
PERIFERIJE:	Džojped, NES Advantage, NES Zapper
CENA:	$179 USD, Inflacija 2022: $476 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA:	61,91 miliona (do 2003)

DUCK HUNT

Pred vama je legendarna igra na kojoj su odrastali mnogi klinci sredinom 80-ih. Radi se naravno o Duck Hunt, naslovu koji je Nintendo 1984. godine izdao za NES konzole uz jedan vrlo specijalan dodatak - električni pištolj poznat kao NES Zapper.

Pravila igre su izuzetno prosta, ali je sam gejmplej za svoje vreme bio jako izazovan i zarazan. Na ekranu televizora se pojavljuju patke koje je potrebno upucati NES Zapper pištoljem, gde se dobijaju poeni za svaku oborenu pticu. Sa dovoljno uspešnih pogodaka igrači napreduju kroz runde koje postaju sve teže, dok pet promašaja označava kraj igre.

U Duck Hunt postoji tri režima igre - Mod A sa jednom patkom na ekranu, Mod B sa dve, i treći mod sa glinenim golubovima koje je potrebno obarati. U prva dva moda se takođe pojavljuje čuveni pas koji ima zadatak da plaši patke i da ih donosi lovcu. Ipak, pas je najpoznatiji po tome što se smeje i ruga igraču kada bi on promašio metu.

Pored verzije za NES konzole, postojao je i arkadni port koji je takođe ostvario veliki uspeh. Duck Hunt je prodat u preko 28 miliona kopija, čime je za svoju generaciju postao jedna od najprodavanijih igara svih vremena. Legat igre nije bio nimalo zanemarljiv, iako Nintendo, za razliku od njegovih ostalih franšiza, nije mnogo ulagao u brending Duck Hunt-a.

NES Zapper pištolji nažalost ne rade u tandemu sa modernim televizorima, već samo na CRT ekranima. Danas možete igrati moderne verzije Duck Hunt-a u VR-u, ali su znatno lakše od originala.

NES ZAPPER

PAS I PATKE IZ DUCK HUNT SE REDOVNO POJAVLJUJU U RAZNIM IGRAMA I FILMOVIMA

TEHNOLOGIJA NES ZAPPER PIŠTOLJA JE NASTALA JOŠ 30-IH GODINA

PAS KOGA IGRAČI SREĆU U IGRI JE BIGL

BOULDER DASH

Nisu sve igre iz ove ere bile uspešne samo zbog naprednih inovacija, kompleksnog razgranatog narativa i grandioznog fantazijskog setinga - tajna uspeha pojedinih igara ogledala se u njihovom naizgled prostom, ali izuzetno zabavnom i zaraznom gejmpleju.

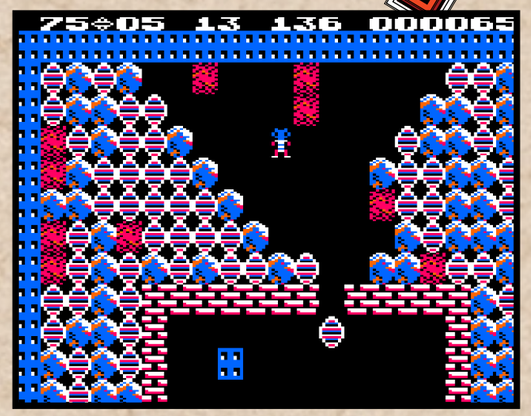
Jedan takav naslov je Boulder Dash iz 1984. godine, 2D slagalica sa lavirintom predstavljenim u vidu niza pećina. U ulozi dečaka Rockforda, igrači imaju zadatak da bezbedno istraže mrežu pećina i da prikupe što više dijamanata, usput izbegavajući raznorazne opasnosti, kao što su odroni. Kada igrači sakupe potrebnu količinu dijamanata, otvaraju se vrata ka sledećem nivou.

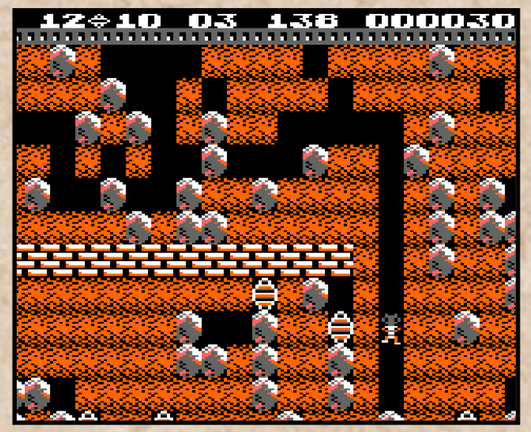
KREATOR IGRE, PETER LIEPA, RANIJE NIJE IMAO NIKAKVOG ISKUSTVA U GEJMING INDUSTRIJI

Iako gejmeplej na prvu loptu deluje relativno prosto, potrebno je dosta strateškog razmišljanja. Igrači moraju dobro da isplaniraju svoju putanju kako bi izbegli potencijalni odron i stvorenja koja obitavaju u pećini.

Boulder Dash je postigao osrednji uspeh, ali je izuzetno dobro ocenjen od strane kritičara na konto gejmpleja i mehanika, iako nije imao preterano naprednu grafiku za svoje vreme. Glavni oslonac uspeha ove igre jeste činjenica da je zasnovana na Dig Dug, arkadi o kojoj smo pisali u prvom izdanju Retro Play!-a. Zahvaljujući uspehu prve igre, kasnijih godina je izdato preko 20 Boulder Dash igara. Original je takođe portovan na preko 25 sistema, uključujući Commodore 64, Nintendo DS i iOS.

BOULDER DASH JE ZAČETNIK ROCKS'N'GEMS AKCIONIH PUZLI





EXCITEBIKE

Posle uspešnih naslova poput Donkey Konga i Mario Bros, Šigeru Mijamoto i Nintendo su 1984. godine izdali Excitebike za NES. U pitanju je trkačka igra izometrične perspektive, horizontalno skrolujućeg formata, gde se igrači kroz 10 staza nadmeću sa računarom ili naizmenično sa prijateljima.

Cilj igre je završiti staze za što kraće vreme, izbegavajući sudare sa drugim igračima i pregrevanje motora. Nije bilo potrebno samo pobediti u trci, već i sakupiti najveći broj poena (high score).

Excitebike je stekao veliku popularnost zbog realistične fizike koja je simulirala kretanje motocikla i uticaj prepreka na vozača. Igrači su morali pažljivo upravljati brzinom, izvoditi precizne skokove i pametno koristiti turbo pojačanje kako bi stekli prednost. Mehanika pregrevanja motora je predstavljala dodatni izazov, jer su igrači morali da vode računa kako ne bi ostali bez dragocenog vremena. To nije sve, jer je Excitebike posedovao i editor nivoa koji je bio izuzetno inovativan za to vreme.

EXCITEBIKE JE POSEDOVAO EDITOR NIVOA KOJI JE BIO IZUZETNO INOVATIVAN ZA TO VREME

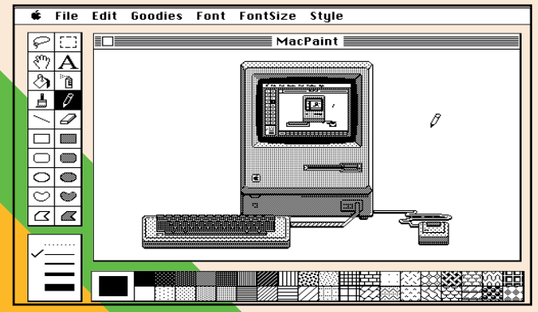
Excitebike se smatra jednom od najuticajnijih igara za NES. Hvaljena je zbog svog zaraznog gejmpleja, inovativnog editora nivoa i realistične fizike. Igra je dobila nekoliko nastavaka i spin-off naslova, uključujući Excitebike 64 za Nintendo 64, Excite Truck i Excitebots: Trick Racing za Wii.

APPLE MACINTOSH

Čuveni Apple Macintosh, kasnije poznat kao Macintosh 128K, jedan je od vodećih kućnih računara zaslužnih za impresivni uspon kompanije Apple. Kad se Macintosh 128K pojavio na tržištu, bio je neuporedivo slabiji od svog suparnika IBM PC, ali je zato došao sa sloganom "The computer for the rest of us". To je bila glavna prodajna tačka "jabučaste kompanije", koja je želela da napravi kućni računar za manje "tehnološki pismene" ljude tog doba.

Jedna od glavnih karakteristika Macintosha 128K bio je njegov grafički korisnički interfejs (GUI). Prvi Mac je bio prvi komercijalno dostupan računar koji je koristio grafički interfejs i miš kao "glavni alat" za navigaciju i upravljanje, umesto komandne linije (CLI) svojih prethodnika. Ovaj sistem upravljanja je Mac načinio daleko intuitivnijim za upotrebu, zbog čega je bio jako primamljiv. Sa druge strane, dolazio je sa malo jednostavnijom tastaturom, bez strelica, function tipki (F1-F12) i numeričkog dela.

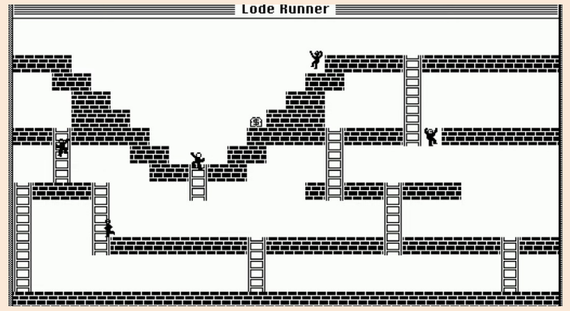
Neki od ključnih programa koji su bili uključeni u Macintosh 128K paket bili su MacPaint za crtanje, MacWrite za pisanje, MacProject i MacTerminal, a kasnije je bio dostupan i Microsoft Word. Što se igara tiče, na originalnom Macu su bili dostupni naslovi kao što su Lode Runner, MacAttack i Grid Wars.



Interesantno je da je Stiv Džobs lično insistirao da Macintosh 128K ne koristi hladnjak, "jer su ventilatori previše bučni i odvlače pažnju". Umesto toga, računar je koristio konveksno hlađenje. Međutim, mnoge komponente računara su "stradale" zbog neadekvatnog sistema hlađenja, zbog čega je Apple počeo da prodaje eksterne kulere poput MacFan i Mac N Frost.

PRVA REKLAMA ZA APPLE MACINTOSH BILA JE EMITOVANA TOKOM 18. SUPERBOLA I REŽIRAO JU JE RIDLI SKOT

Iako je Macintosh 128K bio revolucionaran, imao je i neka ograničenja. Njegova cena od oko 2500 dolara je bila prilično visoka za tadašnje standarde, zbog čega se slabo prodavao. Neki od tehničkih nedostataka bili su ograničena RAM memorija, kao i odsustvo hard diska. Kao zamena za interni hard disk koristio se flopi disk od 400 KB.
Ipak, Macintosh 128K je ostavio trajni trag na industriju računara i inspirisao brojne ljude da se upuste u svet tehnologije - čak i one koji su prethodno mrzeli računare.



Operativni sistem	Procesor	Grafika	RAM memorija	Sekundarna Memorija	Cena	Broj prodatih uređaja
System Software 1.0	32-bit Motorola 68000 @ 7,8 MHz	Monitor od 9 inča Maksimalna Rezolucija: 512 x 342	128 KB	400 KB 3,5'' flopi disk	$2.495 USD Inflacija 2022: $7.000 USD	70.000 (do 1985)

USPON ONLINE GAMINGA

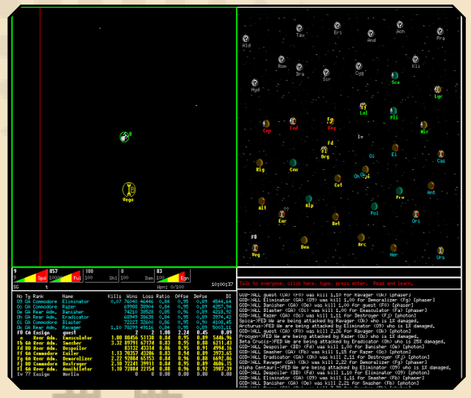
Jedna od prvih "verzija" interneta po2Wjavila se krajem 60-ih godina u vidu ARPANET mreže, ali je prema zvaničnim podacima internet kakvog danas poznajemo stupio na scenu tek 1. januara 1983. godine. Ubrzo su se pojavile i onlajn igre.

Nakon tog monumentalnog događaja, Bitnet je 1984. godine razvio MAD, prvu igru koja je bila dostupna na globalnom nivou, dok je SGI Dogfight postala prva igra koja je koristila i danas ustaljeni TCP/IP protokol. Ona je objavljena 1986. godine, kada je počeo i aktivniji razvoj multiplejer igara za X Windows sisteme, gde smo dobili Xtrek, svemirsku 2D igru koja bi se mogla opisati kao rana preteča MOBA žanra. Godinu dana kasnije, Atari je shvatio ogromni potencijal multiplejer gejminga i objavio Midi Maze, igru koja je omogućila da se u jednom meču poveže čak i do 16 konzola. Midi Maze takođe važi za pionira danas vrlo poznatog Deathmatch moda.

Krajem 80-ih godina imali smo još jedno jako važno dostignuće - IP Multicast. Ova tehnologija je omogućila da više računara međusobno komunicira u realnom vremenu, baš ono što je bilo potrebno za igranje video igara putem interneta.

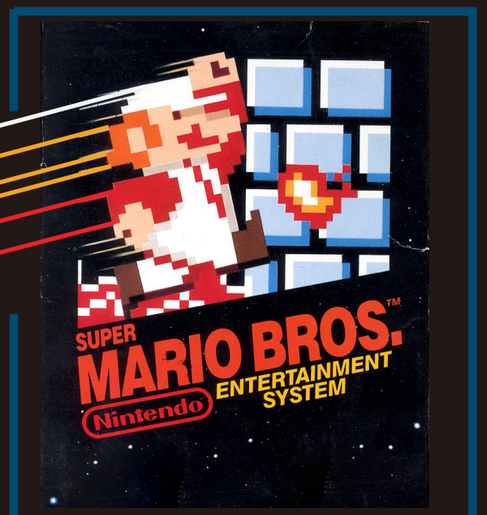
Prve onlajn igre bile su pripadnici MUD žanra (multi-user dungeon). Sa inovativnom upotrebom roguelike elemenata, Island of Kesmai iz 1985. godine se proslavio kao jedan od pionira onlajn gejminga i MMORPG žanra. Zanimljivo je da je ova igra, iako revolucionarna za to doba, bila vrlo skupa jer se naplaćivala po satu igranja.

Kao što verovatno znate, MMORPG žanr je narednih decenija postao izuzetno popularan, sa igrama kao što su Tibia, EverQuest, Ultima Online, RuneScape, EVE Online, i naravno, World of Warcraft. Zamislite kada bi se WoW naplaćivao po satu!



2K23
KOLEKCIJA
REKT
SHOP
REKT.SHOP

SUPER MARIO BROS.



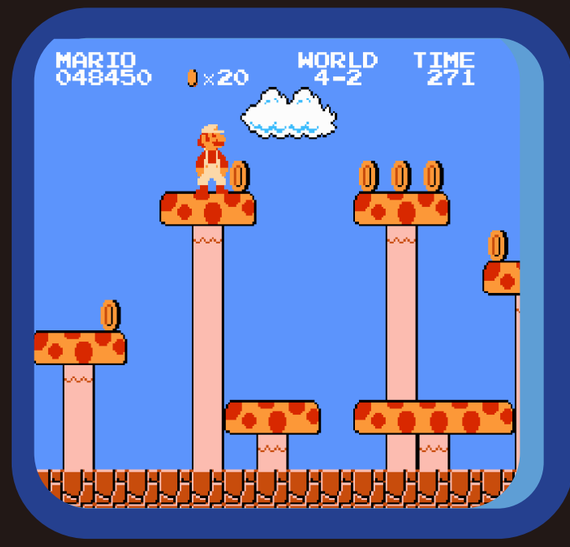
SUPER MARIO je najprodavanija franšiza video igara svih vremena sa preko 222 miliona prodatih primeraka u svim žanrovima i platformama. Neverovatna cifra, zar ne? Ipak je to Mario, koji je zajedno sa NES konzolom pomogao industriji da ponovo stane na noge posle njenog neslavnog sunovrata 1983. godine.

Super Mario Bros. igrače vodi na avanturu kroz Kraljevstvo Pečuraka, gde u ulozi Maria ili njegovog brata Luiđija imaju zadatak da spasu princezu Toadstool od opakog Bowsera. Na ovom dugom putovanju igrači će naići na brojne opasnosti i neprijatelje, ali i korisna pojačanja u vidu pečurki, zvezde i cveta. Upravo je Super Mario Bros. zaslužan za popularizaciju side-scrolling platformera i raznih gejmplej mehanika, kao što je gorepomenuti power-up.

Super Mario Bros. je osmislio dvojac developera koji je naširoko poznat fanovima serijala - Šigeru Mijamoto i Takaši Tezuka, koji su u razvoj igre uložili preko tri godine. Moramo da pomenemo i kompozitora Kođija Kondoa i neverovatni soundtrack igre, koji danas važi za jedan od najznačajnijih u istoriji gejminga.

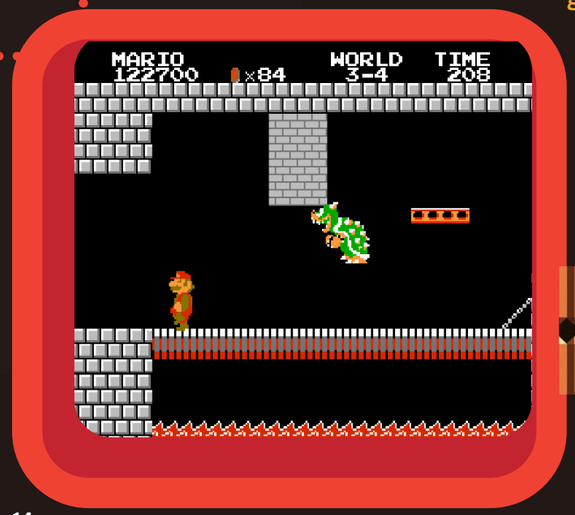
Super Mario Bros. je prvobitno izašao za Nintendovu NES konzolu, koja se u Japanu pojavila dve godine ranije. Igra je vrlo brzo ostvarila veliki uspeh, a 2000. godine je čak oborila Ginisov rekord za najprodavaniju video igru svih vremena, sa 40,23 miliona prodatih kopija.

Sa Super Mario Bros. Mario je uspeo da izađe iz sfere gejminga, postavši jedan od najprepoznatljivijih fiktivnih karaktera. O tome svedoči američka studija iz 1990. godine, koja je pokazala da više dece prepoznaje lik Maria nego čuvenog Diznijevog junaka, Mikija Mausa.

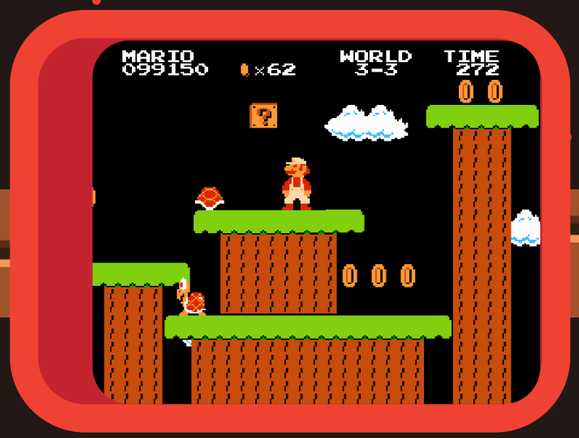


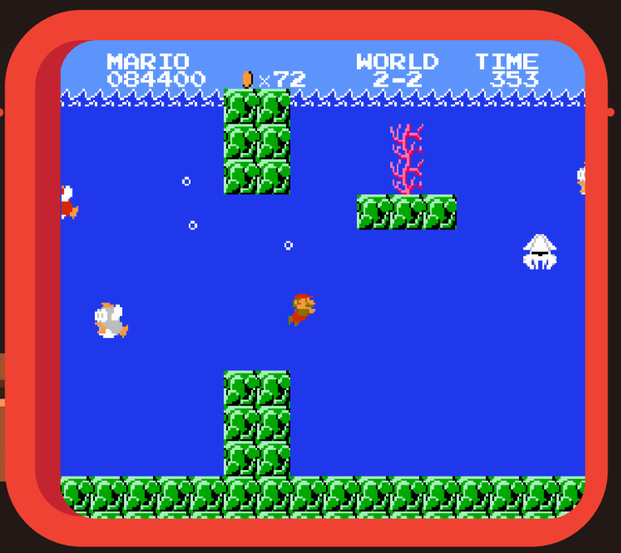
SUPER MARIO BROS. JE PRODAT U PREKO 58 MILIONA PRIMERAKA, ŠTO ČINI PETINU PRODATIH IGARA IZ MARIO FRANŠIZE

SUPER MARIO BROS. JE NASLOV KOJI JE PLATFORMERE DOVEO DO SAVRŠENSTVA



OVA IGRA JE POPULARIZOVALA EASTER EGG TAJNE





1985. GAUNTLET

Da arkadni dragulj Gauntlet pre oko četiri decenije nije ugledao svetlost dana, vrlo je verovatno da bismo danas živeli bez hit franšiza kao što su Diablo i Hades.

Iako je ''pozajmio'' mehanike i dizajn igara Dandy i Time Bandit iz ovog perioda, Atarijev Gauntlet se smatra za pionira dungeon crawler žanra. Takođe je vrlo značajan za razvoj multiplejer igara, jer je jedna od prvih arkada koje su nudile režim igre za čak četiri igrača.

GAUNTLET JE JEDNA OD PRVIH ARKADNIH IGARA ZA ČETIRI IGRAČA

U Gauntlet, igrači imaju zadatak da istraže ogromnu mrežu tamnica i sakupe što više kovčega sa blagom, odnosno poena. Ovo nije nimalo lak poduhvat, jer su hodnici prepuni opasnih neprijatelja poput bandita, duhova i demona.

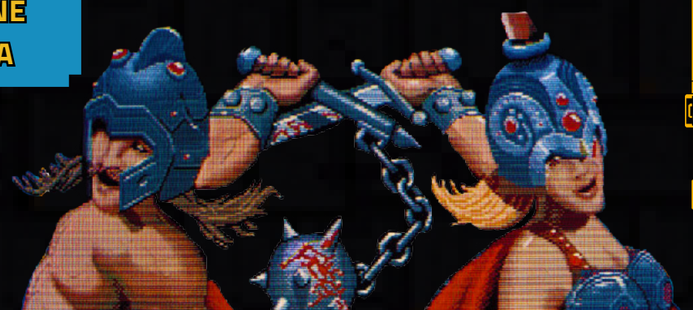
Igrači na raspolaganju imaju četiri različite klase - Warrior, Wizard, Valkyrie i Elf. Svaka od ovih klasa ima svoje prednosti i mane, koje je potrebno uskladiti kako bi se nivoi prešli na što optimalniji način. Timski rad je ključni faktor, pogotovo što igrači imaju ograničeno vreme za prelazak svakog nivoa.

Kontrole se sastoje iz jednog džojstika i dva dugmeta, gde jedno služi za napad, a drugo za bacanje magije.

SVETSKI REKORD ZA GAUNTLET JE POSTAVLJEN 2013. GODINE I IZNOSI 5,1 MILION POENA

Pored kovčega sa blagom, igrači u tamnicama mogu da pronađu i hranu koja leči HP, kao i specijalan napitak koji uništava sve neprijatelje na ekranu.

Gauntlet nije bio najkompleksniji RPG svog vremena, ali je poslužio kao i te kako dobra osnova za brojne igre ovog žanra koje su se pojavile kasnijih godina. Ako nas pitate, voleli bismo da zaigramo novi Gauntlet rimejk u budućnosti!



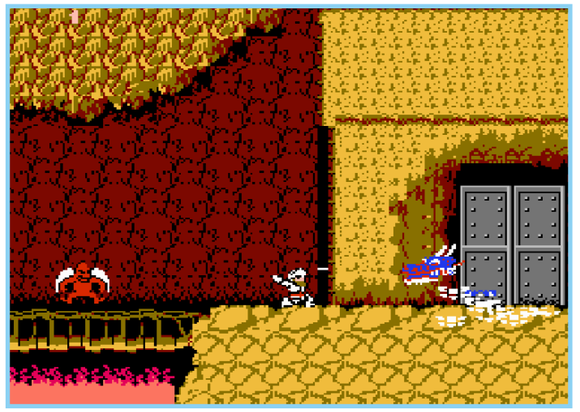
GHOSTS 'N GOBLINS™

Čitavu deceniju pre nego što je zašao u vode survival horora sa kultnim prvim izdanjem Resident Evil serijala, Capcom je izdao Ghosts 'n Goblins. Capcom nije ni slutio da će ''Dusi i Goblini'' ući u istoriju kao jedna od najuspešnijih video igara 80-ih.

Ghosts 'n Goblins je side-scrolling platformer koji prati avanturu Artura, hrabrog viteza koji mora da oslobodi princezu Prin-Prin iz kandži okrutnog kralja demona. Kroz šest nivoa, igrači će se suočiti sa mnoštvom čudovišta, letećih đavola i drugih sledbenika demonskog kralja kako bi došli do odaja u kojima je princeza zatočena. Artur će se u borbi služiti raznim ''bacačkim oružjem'', poput koplja, noževa i vatrenih kugli, koje neodoljivo podsećaju na svetu vodicu iz Castlevanie, koja se pojavila samo godinu dana kasnije.

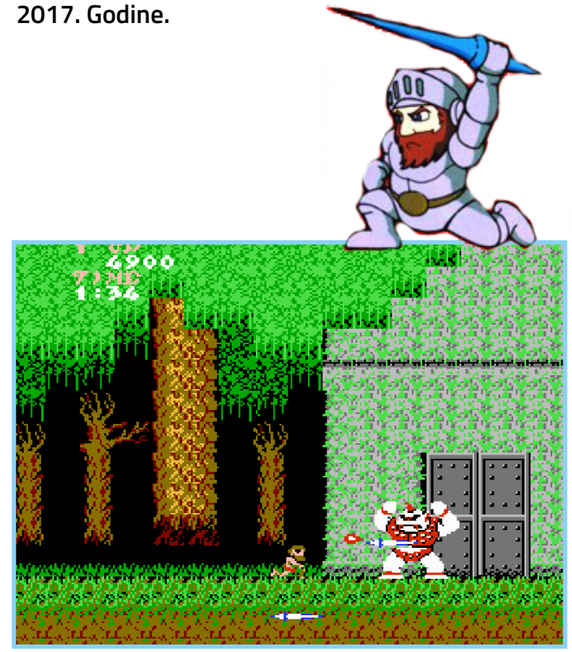
Neki od neprijatelja su posebno teški za savladati, ali bez brige, pošto u igri postoji neograničen broj continua! To znači da je Ghosts 'n Goblins prilično lak, zar ne? Ne baš.

AKO OTKLJUČATE "TRUE ENDING", BIĆETE POZDRAVLJENI PORUKOM "CONGRATURATION! THIS STORY IS HAPPY END"

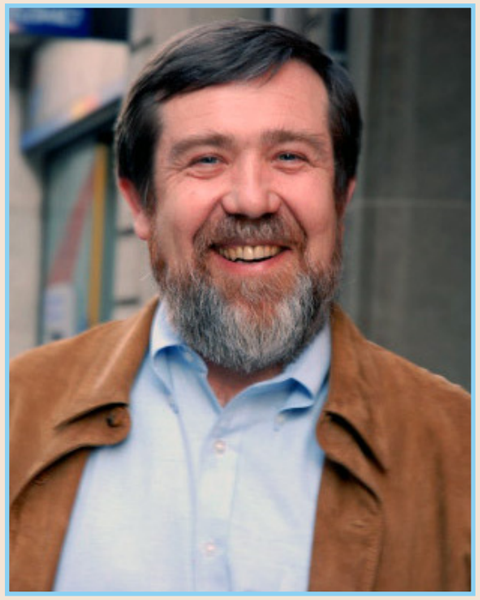


Ako niste znali, Ghosts 'n Goblins je vrlo poznat po svojoj nemilosrdnoj težini. Naime, Artur igru počinje kao oklopljeni vitez. Jedan udarac će razbiti njegov oklop i potpuno ga razgolititi, što znači da će naš junak morati da nastavi svoju avanturu u gaćama. Kako je u tom stanju potpuno nezaštićen, samo još jedan udarac će ga poslati na ''večni počinak''. Ako uz to uzmete u obzir nezgodne protivnike, kao i da imate ograničeno vreme za prelazak svakog nivoa, biće vam jasno zašto se Ghosts 'n Goblins smatra za jednu od najtežih igara svih vremena. To nije sve, jer da biste dobili čuveni ''true ending'' kojim su svi Japanci opsednuti, moraćete da pređete igru dva puta!

Ghosts 'n Goblins je brzo postao veliki hit na arkadama, da bi godinu dana kasnije bio portovan na NES, ZX Spectrum i druge sisteme. NES verzija je bila bestseler, sa 1,64 miliona prodatih kopija. Zahvaljujući inicijalnom uspehu, igra je dobila nekoliko nastavaka, kao i verziju za mobilne telefone 2017. Godine.



Tetris



Aleksej Pažitnov, kreator Tetrisa

U jeku Hladnog rata pojavila se video igra koja je uspela da probije gvozdenu zavesu između istoka i zapada. Reč je o Tetrisu, vanvremenskoj kreaciji ruskog inženjera Alekseja Pažitnova.

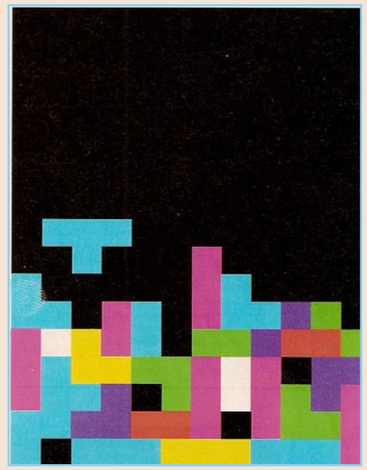
Posle nekoliko godina rada u računarskom centru Sovjetske akademije nauka, Pažitnov je shvatio da želi da pravi video igre. Inspirisan svojom omiljenom puzzle igrom iz detinjstva, napravio je ''padajuću slagalicu'', Tetris, koristeći se računarom Elektronika 60.

U svakoj verziji igre postoji ukupno 7 vrsta padajućih figura, takozvanih tetromina, koje je potrebno rotirati i premeštati kako bi se što bolje uklopile na dnu ekrana. Svaki red složenih oblika se briše, za šta igrači dobijaju poene. Čišćenje 4 linije odjednom je potez koji donosi najviše poena - 800. Ova prosta ideja i zarazni gejmplej brzo su osvojili svet.

Pažitnov i njegove kolege na institutu su se toliko ''navukli'' na Tetris da je postao zabranjen jer je negativno uticao na produktivnost radnika. Ova ''zaraza'' se ubrzano širila, a Pažitnov je 1986. godine uspeo da predstavi Tetris ostatku sveta, uprkos striktnim zakonima o autorskim pravima u Sovjetskom Savezu. Tek deset godina kasnije je povratio prava na igru, a ujedno i osnovao The Tetris Company.

Uprkos prostoj premisi igre, Tetris je hvaljen zbog ogromnih benefita po pitanju zdravlja. Istraživanja su pokazala da igra povećava kognitivne sposobnosti mozga, umanjuje stres i pomaže sa koncentracijom, ali da u nekim slučajevima može da izazove takozvani Tetris efekat. Tetris efekat je fenomen koji nastaje kada ljudi posvete toliko vremena i pažnje nekoj aktivnosti (najčešće igrama) da ona počinje da oblikuje njihove misli i snove i da utiče na njihovu percepciju stvarnog sveta.

Tetris je hit kojem zub vremena ne može naškoditi. Od kasnih osamdesetih pa do danas, prodat je u preko 200 miliona kopija. Kao igra koja je dostupna na preko 65 različitih platformi, Tetris drži Ginisov rekord za igru sa najvećim brojem portova. Poslužio je kao inspiracija za brojne slične igre, kao i nastanak match-3 žanra i naslova kao što su Candy Crush i Bejeweled.



SEGA Master System™

Sa dolaskom NES-a 1983. godine, Nintendo je digao gejming industriju iz pepela i započeo svoju vladavinu globalnim tržištem konzola. Kako se industrija polako oporavljala od svog neslavnog kraha, počeli su da se pojavljuju konkurenti, a jedan od njih bila je SEGA. Ova kompanija je pre kraha posvećeno radila na proizvodnji arkadnih mašina, ali kada se pojavio NES, SEGA je odlučila da uzvrati udarac sa sopstvenom konzolom. Tako se rodio SEGA Master System.

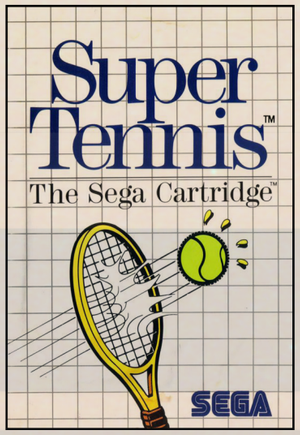
SEGA Master System pripada 3. generaciji konzola sa 8-bitnom grafikom, ali je bio dosta napredniji od konkurencije, prvenstveno NES sistema. Master System je zapravo predstavljao redizajniranu verziju SEGA Mark III konzole, trećeg i najnaprednijeg modela iz SG-1000 serije.

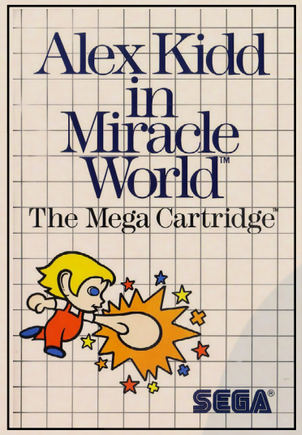
Pored kertridža koji su bili standardni za to doba, originalni Master System je za distribuciju igara koristio i specijalne SEGA kartice. Međutim, zbog svog sitnog kapaciteta od samo 32 kilobajta, SEGA je vrlo brzo obustavila njihovu proizvodnju.

Pored standardnog kontrolera, za Master System je bilo dostupno još nekoliko periferija. Imali smo svetlosni pištolj, Light Phaser, koji je bio pandan Nintendovom NES Zapperu, kao i SegaScope 3-D naočare, koje su se koristile u igrama poput Space Harrier 3D i Zaxxon 3D. Pored ovih igara, Master System nam je doneo i nekoliko čuvenih hitova, kao što su Alex Kidd in Miracle World i Phantasy Star.

I pored poboljšanog hardvera, problem sa SEGA Master Systemom bila je njegova oskudna ponuda igara. Nintendova grabežljivost i ekskluzivitet doveli su do toga da mnoge igre budu dostupne samo za NES, što je samo po sebi saseklo šanse da se Master System proda u više od 10-13 miliona primeraka. Međutim, za razliku od američkog i japanskog tržišta koje je Nintendo držao u šaci, Master System je postigao solidan uspeh u Evropi, Brazilu, Južnoj Koreji i Australiji.

Iako nije uspeo da stekne popularnost Nintendo Entertainment Systema, Master System je ipak uveo zdravu konkurenciju na tadašnje tržište i još važnije, bio je preteča jedne od najznačajnijih konzola svih vremena - SEGA Genesis.





MASTER SYSTEM SE I DALJE PROIZVODI U BRAZILU

Procesor	Grafika	RAM memorija	Periferije	Cena	Broj prodatih uređaja
8-bit Zilog Z80A @ 3,58 MHz	Video Display Processor (VDP) Maksimalna Rezolucija: 256 × 192	8 KB	Kontroler, Light Phaser, SegaScope 3-D naočare	$200 USD Inflacija 2022: $539 USD	SEGA: 10-13 miliona (do 1996) Tectoy: 8 miliona

JAMES BOND IGRE OSAMDESETIH

Džejms Bond je bez ikakve sumnje najpoznatiji tajni agent svih vremena. Sa preko 20 filmova u serijalu, stekao je ogromnu popularnost na bioskopskom platnu. Uvideći njen potencijal, filmadžije su želele da prenesu delić te popularnosti i na rastuću gejming industriju.

Prva James Bond 007 igra objavljena je 1983. godine za Atari konzole. Iako grafika i gejmplej nisu bili preterano inovativni, ipak je postavila temelje za kasnije naslove u serijalu. Tokom iste decenije objavljeni su Bond 007: A View to a Kill, James Bond 007: Goldfinger, The Living Daylights i Live and Let Die. Naravno, svaka od ovih igara je bila inspirisana Bondovim filmovima koji su se pojavili u to vreme. Radi se o periodu kada su ulogu agenta 007 tumačili Rodžer Mur, Šon Koneri i Timoti Dalton.

Igre su bile ili tekstualne ili side-scrolling formata i pratile su priču filmova na kojima su bazirane, gde su pokušale da dočaraju napetu intrigu i akciju sa filmskog platna koristeći se tehnologijom dostupnom za to doba.

Nažalost, nijedna od ovih igara nije ostvarila neki veliki uspeh, ali su developeri istrajali. Agent 007 u svetu video igara najveći uspeh doživljava tek krajem 90-ih godina, sa igrom GoldenEye koju je razvio Rare za N64 konzolu.

ARCADE/ACTION SOFTWARE

play! zine

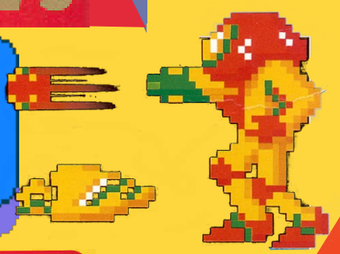
BESPLATNI INTERNET MAGAZIN

SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

facebook/PlayZine
twitter/play_zine
instagram/playzine_
youtube/play_zine

1986. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM CLASSIC SERIES METROID



ADVENTURE SERIES

Nintendo

Druga polovina 80-ih godina bila je i te kako značajna za gejming u globalu, gde je najveći broj igara poticao iz Japana, zemlje koju krah industrije nije mnogo poljuljao. Jedna od tih igara bio je Metroid, koga je Nintendo prvi put izdao 1986. godine za NES-ov Famicom Disk System.

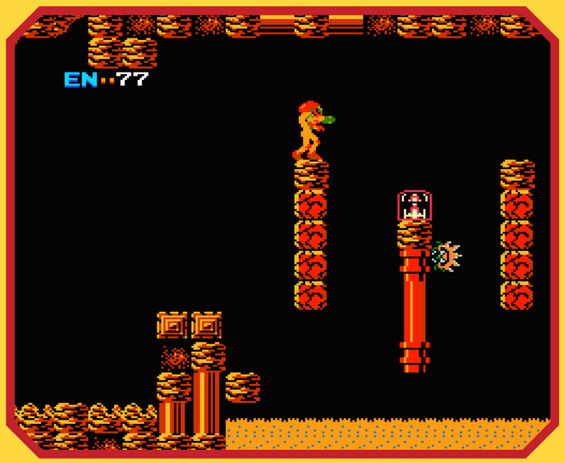
Sa titulom jedne od prvih igara sa ženskim protagonistom, Metroid junakinju Samus vodi na avanturu na planeti Zebes. Gejmplej je baziran na otvorenom svetu, sa regijama povezanim liftovima i hodnicima, kako horizontalnim, tako i vertikalnim. U svakoj oblasti nalaze se raznovrsni neprijatelji, kao i boss karakteri. Sa napretkom dobijaju se nadogradnje i specijalne osobine koje omogućavaju obilazak ranije nedostupnih regija.

Ovaj nelinearni pristup omogućio je dosta slobode i više vremena igranja, a gejmplej mehanika vraćanja u ranije istražene oblasti zarad otkrivanja dodatnih tajni i daljeg napretka izrodila je potpuno novi žanr video igara - Metroidvania. Ova kovanica je nastala spojem imena igara Metroid i Castlevania, koje su praktično začetnice ovog žanra.

METROID JE JEDAN OD PIONIRA METROIDVANIA ŽANRA

FILM ALIEN JE GLAVNA INSPIRACIJA ZA NASTANAK IGRE

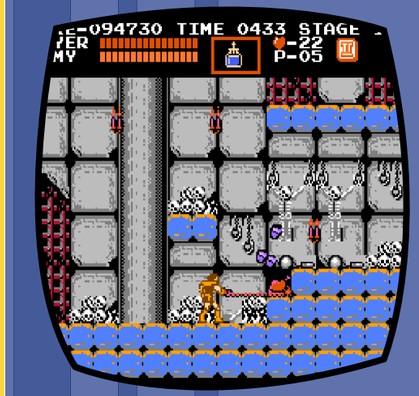
Originalni Metroid je opšte prihvaćen kao remek-delo sa krucijalnim uticajem na gejming industriju zbog svog gejmpleja, muzike i atmosfere. Igra je prodata u 2,73 miliona primeraka, a nastavci su zabeležili još veći uspeh.



Castlevania™

U septembru 1986. godine, Konami je prvi put otvorio vrata Drakulinog zamka. Tada je nastala igra koja je, zajedno sa Metroidom, postavila temelje za jedan od najpopularnijih žanrova današnjice. Naravno, govorimo o vanvremenskom remek-delu, Castlevania.

Međutim, originalna Castlevania je imala daleko skromnije početke. Naime, u tom periodu nismo imali moderne ''metroidvania tropе'', već se gejmplej odvijao u klasičnom platformerskom sidescrolling formatu, koji je tada bio i te kako popularan.



CASTLEVANIA IMA SVOJU ANIMIRANU NETFLIX SERIJU

U Castlevania, igrači kontrolišu Simona Belmonta, iskusnog lovca na vampire koji ima samo jedan cilj - da ubije grofa Drakulu. Da bi došao do Drakulinih odaja, Simon mora da se izbori za hordom nemrtvih karakondžula, poput zombija, kostura i Meduzinih glava.

Simon u svom arsenalu poseduje magični bič, kao i posebna pomoćna oružja (subweapons), uključujući noževe, svetu vodicu i sat koji zaustavlja vreme.

Reditelj igre Hitoši Akamatsu je izjavio da je želeo da se igrači osećaju ''kao da su u horor filmu''. Njegova vizija se definitivno ogleda u vizuelnom stilu, atmosferi i muzici, koja je zaštitni znak svakog Castlevania naslova.

Castlevania serijal je do danas dobio preko 20 nastavaka, od kojih je verovatno najpopularniji Symphony of the Night iz 1997. godine, koji je usavršio metroidvania žanr. Kao i naš besmrtni grof, Castlevania serijal se trenutno nalazi u hibernaciji, pošto Konami već 10 godina nije objavio novu Castlevania igru.

1986.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Krajem 1986. godine, u Zemlji izlazećeg sunca osvanuo je Alex Kidd in Miracle World za Segin Master System. Kao i mnoge druge japanske igre, i Alex Kidd je bio otkačen i pomalo bizaran, ali je isto tako bio izuzetno zabavan i zarazan.

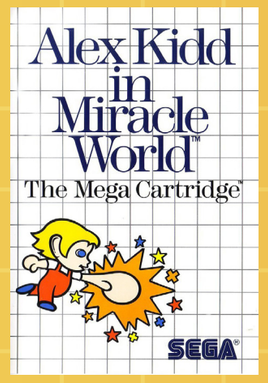
Na ovu pustolovinu igrače vodi titularni Alex Kidd, koji mora da spasi svoje kraljevstvo od zlokobnog vladara Jankena i oslobodi princezu Loru iz zatočeništva. Kroz 17 nivoa, Alex će se suočiti sa Jankenovom vojskom, mnogobrojnim preprekama i zagonetkama.

RANA VERZIJA IGRE JE BILA BAZIRANA NA ZMAJEVOJ KUGLI

Alexovo glavno ''oružje'' u borbi je njegova džinovsku pesnicu, koju takođe može koristiti za razbijanje kamenja iza kojih se često kriju zlatnici i drugi itemi. Naš glavni junak sa ovim zlatnicima može kupiti vozila poput motora i helikoptera.

Ono što Alex Kidd in Miracle World izdvaja od drugih 2D platformera tog doba jeste njegov jedinstveni sistem boss okršaja. Naime, da bi napredovao u sledeći nivo, Alex mora da pobedi bossa u jednoj vrlo poznatoj igri - Papir, kamen, makaze. Zapravo, ime glavnog negativca Jankena je igra reči na japanski naziv ove igre - jan-ken-pon.

Alex Kidd in Miracle World je ušao u istoriju kao jedna od najpopularnijih igara za SEGA Master System. Dobio je velike pohvale od publike i kritičara, a britanski časopis Computer and Video Games ga je čak nazvao ''Seginim suparnikom Nintendovog Maria''. Igra je takođe poslužila kao inspiracija za mnoge buduće platformere, a 2021. godine je dobila i rimejk koji možete igrati na Steamu.



Might and Magic™

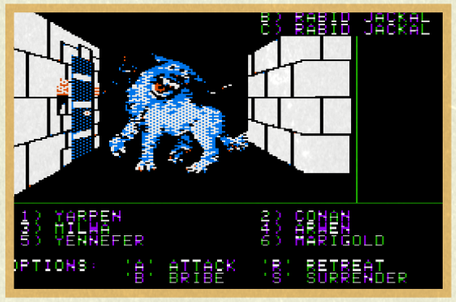
RPG naslovi inspirisani delima epske fantastike i Dungeons & Dragons tabletop igrom su bili izuzetno popularni 80-ih godina, gde su se posebno isticali Wizardry i Ultima. New World Computing je u ovom periodu začeo dugogodišnji Might and Magic serijal, koji je debitovao sa igrom Might and Magic Book One: Secret of the Inner Sanctum.

OVAJ SERIJAL JE IZRODIO I POPULARAN SPIN-OFF -HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Kao što smo ranije pomenuli, gejmplej prve Might and Magic se dosta oslanja na pravila klasičnog D&D-a. Igrači na početku kampanje imaju izbor od pet rasa i šest klasa, od kojih su gotove sve ''pozajmljene'' iz tablične igre, dok je borba isključivo potezna. U igri postoji i sistem Alignment-a, ali nema gotovo nikakav uticaj na gejmplej.

Međutim, ako ga posmatramo iz ugla drugih video igara, Might and Magic je bio prilično inovativan. Dok su ostali RPG naslovi tog vremena imali linearni gejmplej, Might and Magic je imao otvoreni svet prepun ogromnih lokacija. Ove lokacije je bilo moguće istražiti željenim redosledom, od gradova, tamnica i zamkova, do šuma, pustinja, planina i pećina. Velika prostranstva dolaze sa još većim izazovom, pošto u igri ne postoji mapa.

Might and Magic je bio veliki hit među gejmerima 80-ih, a danas se smatra za jednu od najznačajnijih RPG igara svih vremena. Njegov najpoznatiji nastavak, to jest spin-off je definitivno Heroes of Might & Magic 3, koji ima masivnu publiku i dan danas.



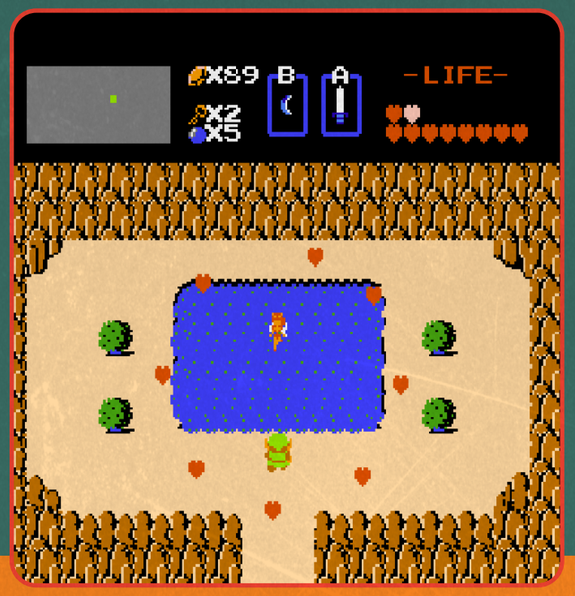
THE LEGEND OF ZELDA

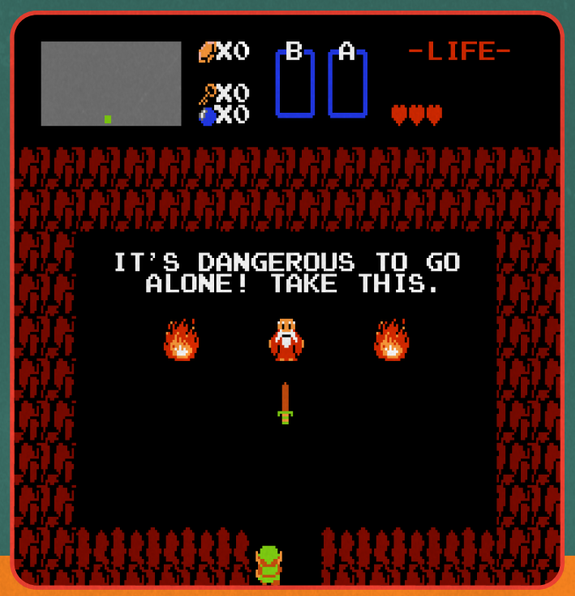
Maleni dečak Link je svoju prvu avanturu otpočeo u The Legend of Zelda, prvoj igri u legendarnom Zelda serijalu. Iza igre stoje Nintendo i čuveni Šigeru Mijamoto, koji su ovim naslovom postavili temelje za jednu od najomiljenijih i najigranijih franšiza u istoriji video igara. U ovoj igri se po prvi put upoznajemo sa fantastičnim kraljevstvom Hyrule, a po pitanju hronologije serijala, radnja se odigrava unutra ere zvane "Era of Decline".

The Legend of Zelda je oduševila publiku svojim revolucionarnim nelinearnim gejmplejom, koji sadrži elemente iz žanrova akcije, avanture i RPG-a. Igra poseduje i veoma bogat svet za istražiti, sa prostranim šumama, planinama, jezerima i tamnicama. Svaka tamnica je lavirint za sebe, sa tajnima prolazima, zagonetkama, specijalnim lootom i velikim brojem neprijateljima koje treba savladati.

"THE LEGEND OF ZELDA JE JEDNA OD PRVIH IGARA SA NEW GAME PLUS OPCIJOM"

Igrači u ulozi Linka imaju zadatak da sakupe sve fragmente magičnog artefakta "Triforce of Wisdom" i da spasu princezu Zeldu od zlog čarobnjaka Ganona. Link svoju avanturu započinje samo sa štitom, a pri ulasku u pećinu dobija svoj prvi mač uz čuvenu rečenicu "IT'S DANGEROUS TO GO ALONE! TAKE THIS".





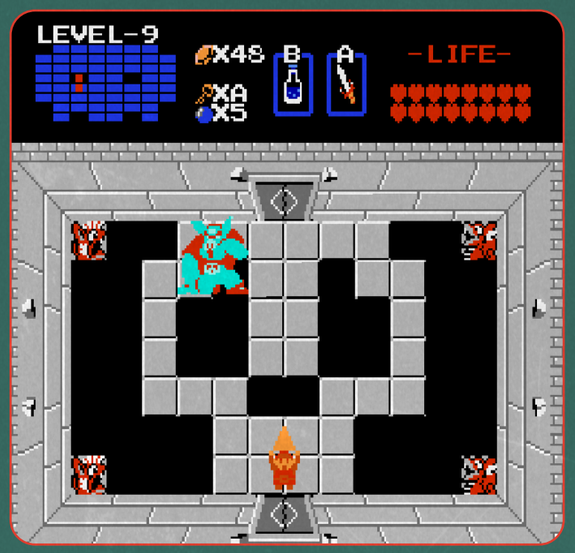
Nakon inicijalnog prelaska kampanje, za šta je bilo potrebno oko 8 sati, pred igračima se otvara opcija ponovnog igranja zvana Second Quest. Second Quest pruža daleko izazovnije iskustvo sa moćnijim neprijateljima, drugačijim dizajnom tamnica i rasporedom itema.

THE LEGEND OF ZELDA JE KREIRAO ŠIGERU MIJAMOTO, OTAC SUPER MARIA

The Legend of Zelda se prvo pojavila za Family Computer Disk System, dok je godinu dana kasnije stigla i na NES. The Legend of Zelda je uvela inovativni save sistem za NES pomoću koga su igrači mogli da sačuvaju napredak u igri, i tako naknadno nastave svoju avanturu. Time je postavljen novi standard za sve video igre na kućnim konzolama.

Sa preko 6,5 miliona prodatih kopija, The Legend of Zelda je ostvarila ogromni komercijalni uspeh na izlasku, a danas se smatra za jednu od najboljih igara svih vremena. Naravno, ne smemo da zaboravimo ni na fantastični soundtrack i legendarne zvučne efekte iz igre.

The Legend of Zelda je začetnik dugogodišnje franšiza koja nastavke dobija i dan danas. Do sada je izašlo na desetine nastavaka i spin-off naslova, kao što su Ocarina of Time, Majora's Mask, Breath of the Wild i mnogi drugi. U maju 2023. godine izašao je i Tears of the Kingdom, nastavak za The Legend of Zelda: Breath of the Wild.



1986. CHILLER

Developeri širom sveta su se 80-ih godina trudili da kreiraju što modernije i inovativnije naslove, ali je tu bilo i igara koje se nisu proslavile zbog svojih noviteta, već zbog kontroverzi koje su izazvale.
Ovom prilikom vam predstavljamo Chiller, arkadnu igru koja se nije stidela da horor elemente podigne na viši nivo u pokušaju da tada popularni filmski žanr dovede i na arkade.

CHILLER JE PRVA IGRA KOJA JE BILA U POTPUNOSTI ZABRANJENA U CELOM SVETU

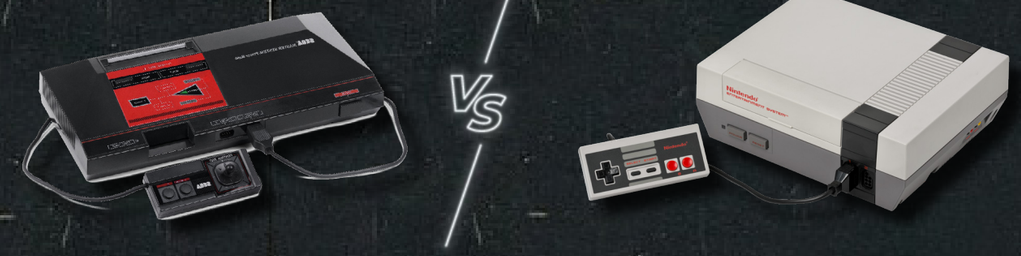
U Chilleru, igrač preuzima ulogu mučitelja koji ima zadatak da kolje, sakati, dere i ubija nevine ljude u tamnicama, gde se neki od mučenika mogu suprotstaviti igraču. Glavni cilj igre je usmrtiti žrtvu na što ''kreativniji'' način za što kraće vreme. U kasnijim nivoima igre, ona postaje dosta slična drugim popularnim arkadama tog perioda - postaje pucačina u kojoj je potrebno ubijati zombije, duhove i mumije.

Kada su kontrole u pitanju, igrači su se služili svetlosnim pištoljem. Iako je grafika u to vreme bila, blago rečeno, siromašna, horor elementi i sakaćenje likova je bilo dosta intenzivno za igrače.

CHILLER JE PRVA IGRA KOJE JE DIREKTNO PRIKAZIVALA KRV, OTKINUTE UDOVE I ODRANU KOŽU

Cela svrha ovih horor elemenata bila je da privuče što veći broj igrača, ali su šokantni prikazi ubijanja nevinih ljudi doveli do toga da igra bude zabranjena i da mnogi vlasnici arkada sa zapada nisu ni hteli da je kupe. S druge strane, Chiller je ostvario solidan uspeh u državama trećeg sveta.

KONZOLNI RATOVI



Pojam "Konzolni ratovi" su danas veoma aktuelna tema. Najveće suparništvo na modernom gejming tržištu bukti između kompanija Sony i Microsoft, koje su razvile različite strategije kako bi privukle nove korisnike, ali ih ujedno i sprečile da "promene stranu", služeći se raznim pretplatničkim servisima i ekskluzivnim naslovima i franšizama. Ovde i Nintendo naravno ima velikog udela, ali je ipak više priča za sebe.

Čitava ova zbrka izgleda kao neka moderna boljka, ali je sam pojam konzolni ratovi zapravo dosta stariji nego što mislite. Iako je igre i gejming sisteme iz tog vremena teško porediti sa onima iz savremenog doba, konzolne ratove iz oba perioda možemo opisati na isti način - kao ciklus intenzivnog nadmetanja za što veći udeo na tržištu između proizvođača konzola.

Prvi sukobi ove vrste odigrali su se još krajem 70-ih godina, tokom Zlatne ere video igara, za koje možemo reći da su praktično izazvali krah industrije, o čemu ste imali priliku da pročitate u prethodna dva Retro Play! izdanja. Naravno, sukobi nisu stali ni u narednom periodu, a tokom 80-ih godina su besneli na više frontova nego ikada pre.

Konzolni ratovi 80-ih su bili podeljeni u ere. Glavni suparnici u 8-bitnoj eri bili su NES, Master System i Atari 7800. Potom je usledila 16-bitna era, gde su na početku glavni rivali bili SEGA i Nintendo sa svojim kućnim konzolama, a sa dolaskom pete generacije konzola na scenu je stupio i Sony.

Naravno, pored konzolnih ratova, postojali su i sukobi proizvođača kućnih računara, koji su se odvijali u manje-više istom formatu. Glavni suparnici na ovom frontu bili su Spectrum i Commodore.

Da li će gejming industrija ikada doživeti period mira? Ako nas pitate, teško!

1987.

Sid Meier's PIRATES!

Nekoliko godina pre nego što je prva igra iz Civilization serijala ugledala svetlost dana, sada čuveni dizajner 4X strategija, Sid Mejer, napravio je simulaciju ''piratskog života''.

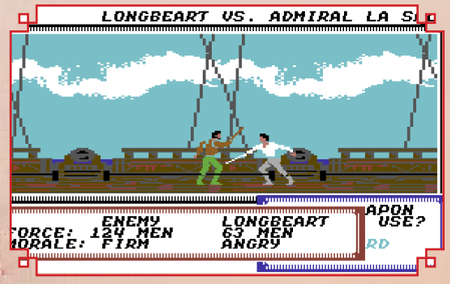
Igrači uskaču u ''skorbutom ogrezle'' čizme pirata ili lovca na pirate iz perioda 16-18. veka, sa radnjom smeštenom na obalama Karipskog mora. Igrači su imali veliku slobodu istraživanja mora, zaliva, plaža i okolnih ostrva, tako da se Pirates! može nazvati jednom od ranih open world igara.

To nije sve, jer su igrači imali i pregršt opcija u smislu gejmpleja. Bilo je moguće pljačkati brodove, boriti se sa drugim piratima, loviti ih i tragati za izgubljenim blagom. Ljubitelji mirnije igre su mogli da se ''prešaltaju u trgovačke vode'' i da se obogate prodajom i razmenom raznih dobara. Randomizacijom faktora koji utiču na gejmplej i odluke igrača, svaka nova igra je bila potpuno drugačija.

Sid Meier's Pirates! poseduje i mehaniku starenja glavnog lika, a kako se njegovo zdravlje pogoršava, na kraju je potrebno otići u "penziju". Na osnovu stečenog bogatstva, imovine i piratskog čina, igračima će na kraju igre biti dodeljen odgovarajući status, od siromašnog prosjaka do kraljevskog savetnika.

SID MEIER'S PIRATES! JE 2004. GODINE DOBIO REMAKE VERZIJU

Sid Meier's Pirates! je prvo izašao isključivo na kućnim računarima, kao što su Commodore 64 i Apple II, a četiri godine kasnije je portovan i na NES. Ovo je bio prvi ''Sid Meier's'' naslov ovog formata, pošto su njegove ranije igre uglavnom bile simulacije vožnje.
Pirates! je dobio remake 2004. godine, koji je bio dostupan za PC, Xbox 360, Wii i iOS.



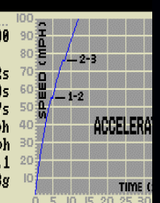
Test Drive

Trkačke video igre su bile aktuelne i pre Zlatne Ere, 70-ih godina kada su igraonice dominirali arkadni naslovi poput Gran Trak 10 i Moto-Cross. Prirodno, taj trend se nastavio i u narednoj deceniji, kada se rodila prva igra Test Drive franšize.

U Test Drive, igrači na raspolaganju imaju pet egzotičnih superautomobila - Lamborghini Countach, Lotus Esprit Turbo, Chevrolet Corvette C4, Porsche 911 Turbo (930) i Ferrari Testarossa. Vožnjom po krivudavim serpentinama, glavni zadatak igrača je da stignu do cilja za najkraće moguće vreme, izbegavajući druge automobile i policijsku patrolu. Slično Excitebike-u iz 1984. godine, i u Test Drive postoji mehanika pregrevanja motora o kojoj je potrebno voditi računa.

Ovaj naslov je primarno izdat za kućne računare - Amigu, Commodore 64, Apple II i PC-98. Portovi su se razlikovali u smislu grafike, ali je gejmplej u srži ostao isti. Test Drive je razvio Distinctive Software, studio koji je portovao mnoge kultne naslove iz ovog perioda na računarske sisteme, kao što su Metal Gear i Castlevania.
Test Drive je postigao solidan uspeh na izlasku, a najviše pohvala je dobio za svoju realističnu grafiku, fiziku i zvuk.

Layout:	mid engine/rear drive	Approximate Price:	$130,000
Engine type:	dohc 4-valve V-12		
Displacement:	5167cc		
Compression ratio:	9.5:1	0-60mph:	5.2s
Bhp @ rpm, SAE net:	420 @ 7000	0-100mph:	12.0s
Torque @ rpm, lb-ft:	341 @ 5000	1/4 mile:	13.7s
Transmission:	5 sp manual		@ 108mph
Braking from 80mph:	252ft.	Top speed:	173mph
Tires:	Pirelli P7R; 225/50VR-15(f) 345/35VR-15(r)	lb/Bhp:	8.1
		Lateral Accel:	0.88g



DOUBLE DRAGON

Uspeh akcionih filmova o borilačkim veštinama doveo je do nastanka velikog broja tabačina za arkade i kućne sisteme. Jedna od tih igara, koja je inspirisana filmovima Enter the Dragon (Brus Li) i Mad Max (Mel Gibson), jeste beat 'em up zvani Double Dragon.

Razvijen od strane studija Technōs Japan, Double Dragon donosi skrolujući format u svet tabačina sa zadovoljavajućim osećajem progresije i kooperativno igranje za dva igrača. Žanr borilačkih video igara je ovim naslovom obogaćen i međuscenama sa sinematicima.

Priča igre prati dva brata blizanca, Bilija i Džimija, i njihovu borbu kroz redove bande Black Warriors, koja je otela Bilijevu dragu, Marian.

Gejmplej se svodi na borbu prsa u prsa, gde igrači na raspolaganju imaju različite komboe, kao i opciju korišćenje oružja poraženih neprijatelja. Kako bi došli do vođe bande, koji je ujedno i poslednji boss igre, igrači će morati da prođu kroz četiri različite regije.

Arkadna verzija Double Dragona bila je pravi hit, sa ogromnom zaradom i mesecima provedenim na vrhu liste najpopularnijih igara, te su ubrzo usledili portovi za kućne sisteme koji su imali blage izmene, ali je duh igre ostao isti. Naravno, kasnijih godina objavljeno je nekoliko nastavaka.

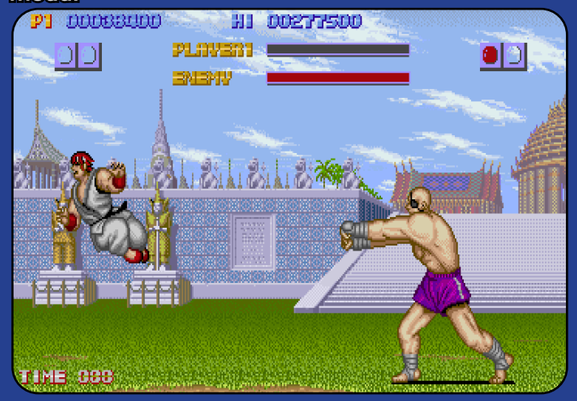
DOUBLE DRAGON JE JEDAN OD PRVIH BEAT 'EM UP NASLOVA IKADA

DOUBLE DRAGON JE DVE GODINE ZAREDOM BIO IGRA SA NAJVEĆOM ZARADOM U SAD-U

Ako do sada niste primetili, ogroman broj igara iz ove ere vuče svoje korene iz Japana, a velika većina je opstala sve do danas. Jedna od ovih igara je legendarna tabačina Street Fighter, koja je krajem 80-ih ostavila veliki trag u globalnoj gejming industriji.

Slično modernim Street Fighter naslovima, i gejmplej originala se svodi na 1-na-1 okršaje sa borcima koje kontroliše računar ili drugi igrač. Mečevi se igraju na dve dobijene runde, gde igrači moraju da nokautiraju protivnika za manje od 30 sekundi. Ako vreme istekne, duel pobeđuje borac sa najviše preostale energije.

U igri postoji 12 karaktera od kojih su igrivi samo Ryu i Ken, dok se ostali likovi pojavljuju samo kao neprijatelji koje kontroliše računar u singlplejer modu.



Kreator Street Fighter serijala je Takaši Nišijama, koji je nakon igre Kung-Fu Master (1984) želeo da stvori tabačinu sa fokusom na boss okršaje, što je kompanija Capcom sa radošću prihvatila kao ideju.

Pored toga što je ostvario veliki komercijalni uspeh, Street Fighter je uveo mnoge elemente i gejmplej mehanike koje su ubrzo postale standard za žanr borilačkih igara, poput kontrola sa šest tastera i specijalnih poteza koji zahtevaju unos specifičnih komandi.

Street Fighter se prvi put pojavio na arkadama, da bi kasnije bio portovan na ZX Spectrum, Amigu i ostale konzole. Franšiza je dan danas i te kako popularna, a poseduje i sopstvenu esports scenu. Najnoviji nastavak u serijalu, Street Fighter 6, izašao je u junu 2023. godine.

1987. PUNCH-OUT!!

Igre sa fokusom na klasični boks su danas izuzetno retke. Isto se ne može reći za pozne 80-e, kada je boks cvetao. Zahvaljujući visokoj popularnosti ovog plemenitog sporta, nastao je Nintendov Mike Tyson's Punch-Out!!. U pitanju je NES reizdanje originalne arkadne igre Punch-Out!! iz 1984. godine, koju je takođe izdao Nintendo.

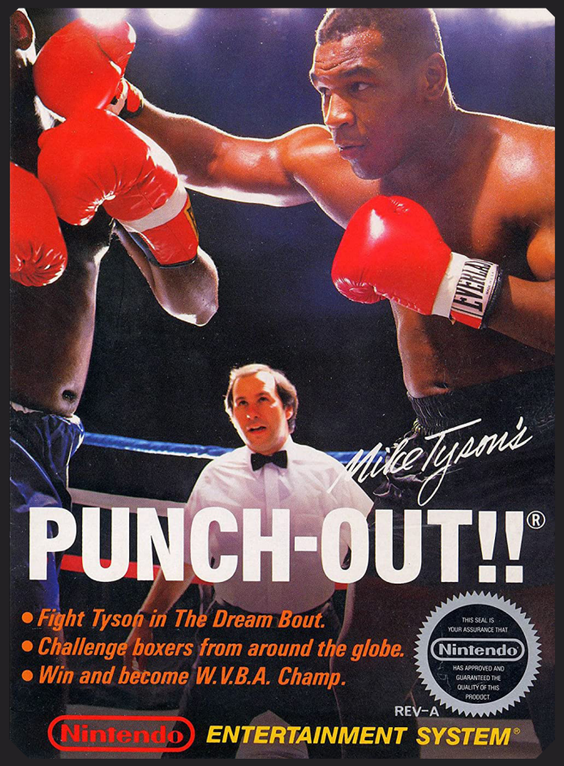
U ulozi protagoniste Malog Meka, igrači moraju da se izbore sa nizom boksera kako bi dogurali do finala i bitke protiv šampiona teške kategorije, Majka Tajsona, tadašnjeg šampiona i u stvarnom svetu.

Svaki bokser je imao svoje slabosti i poseban stil borbe, ali za razliku od njegovih protivnika, Mali Mek je na raspolaganju imao prilično ograničenu šemu udaraca. Pored bloka i udaraca desnicom i

levicom, kao specijalni potez postojao je i aperkat. Meč je bilo moguće završiti nokautom u slučaju da protivnik ne ustane posle 10 sekundi, tehničkim nokautom ako je protivnik nokautiran 3 puta u jednoj rundi, kao i po odluci sudija.

Za razliku od tradicionalnih tabačina tog vremena, Punch-Out!! je forsirao igrače da se mnogo više fokusiraju na individualne stilove borbe protivničkih boksera, tajminge i strategiju. Glavni boss Majk Tajson je bio izuzetno težak i smatrao se gotovo nemogućim za savladati.

Mike Tyson's Punch-Out!! se danas smatra klasikom. Igra se i dalje može videti na raznim retro gejming događajima širom sveta, a poseduje i posvećenu zajednicu speedrunnera.



CONTRA

Konami je prilično dobro pregrmeo krah industrije video igara, primarno zato što je baziran u Japanu, i jer je u to vreme bio kompanija sa generalno skromnim poslovanjem. Krajem 80-ih godina izdao je igru koja je vrlo brzo postala veliki globalni hit, i koja je postavila temelje za jednu od najznačajnijih gejming franšiza prošlog veka - Contru.

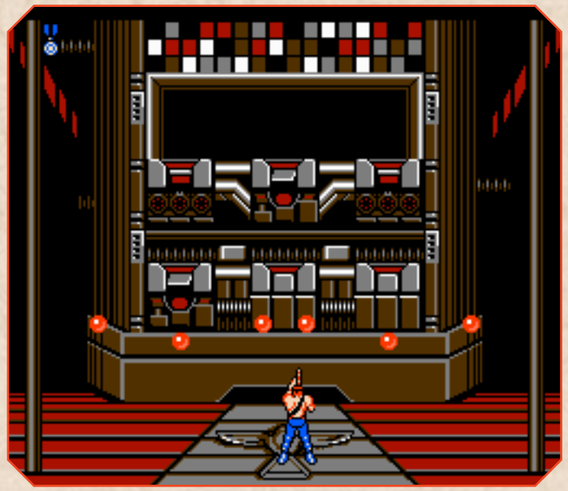
RADNJA IGRE SE ODIGRAVA U 2633. GODINI

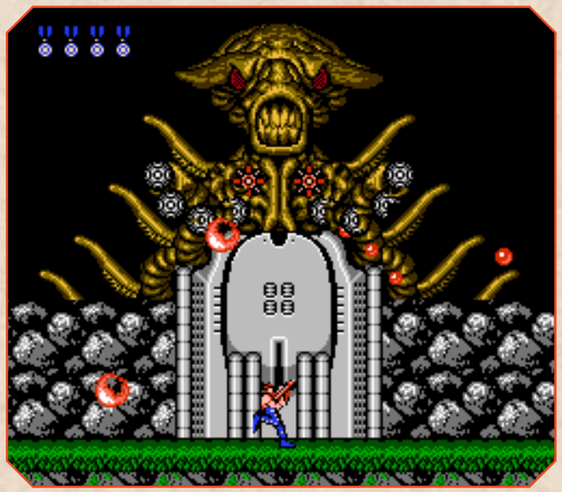
Contra je pucačina u skrolujućem run-and-gun fazonu. Igrači preuzimaju ulogu Bila i Lensa, koji imaju zadatak da spasu svet od najezde vanzemaljskih spodoba. Arkadna verzija poseduje 7 nivoa, sa smenjivim okruženjima i 2D i 3D perspektivama. Contra je posedovala i čuveni Konami Code koji je igračima obezbedio 30 dodatnih života.

CONTRA SE U EVROPI ZVALA GRYZOR

Sva glavna obeležja ovog kasnije popularnog serijala nalazila su se već u prvoj igri. Pre svega mislimo na pojačanja za oružja (power-ups) i kooperativni gejmplej za 2 igrača - mehanike koje su ubrzo postale standard za ogroman broj video igara.

Contra se prvo pojavila na arkadama 1987. godine, a iduće godine i na kućnim sistemima, primarno NES konzolama. Igra je ostvarila ogroman uspeh - u godini izlaska bila je jedna od top 4 najigranije arkade, što je dovelo do nastanka brojnih nastavaka. Najjači aduti originala, a kasnije i čitavog serijala, bile su akcija, težina i odlične boss bitke.





1987. METAL GEAR

メタルギア

©KONAMI 1987 TM

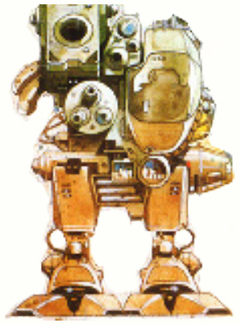
Samo godinu dana nakon što se zaposlio u Konamiju, čuveni Hideo Kodžima je preuzeo projekat koji je postavio temelje za jednu od najpopularnijih gejming franšiza svih vremena - Metal Gear.

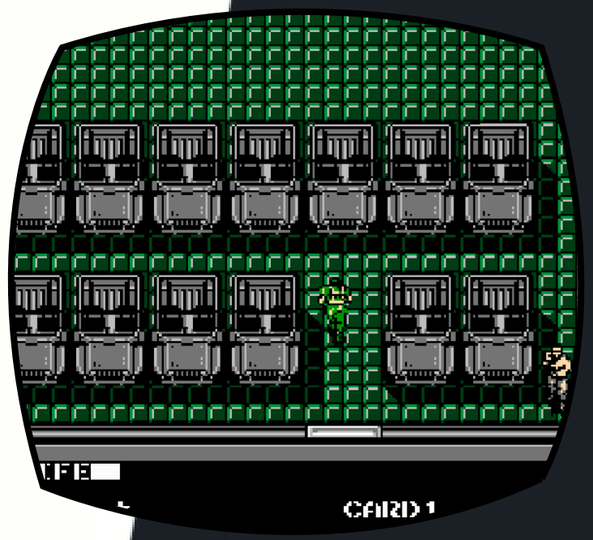
Metal Gear je prvobitno bio zamišljen kao akciona ratna pucačina. Međutim, zbog ograničenog hardvera MSX2 računara, Kodžima je odlučio da Metal Gear pretvori u stealth igru sa agentom Solid Snake-om u glavnoj ulozi. Solid Snake ima samo jednu misiju: da se infiltrira u neprijateljsku bazu i uništi titularni Metal Gear, džinovski tenk sa nuklearnim naoružanjem.

Igrači moraju da se kreću pažljivo i nečujno, ne bi li izbegli okršaj sa neprijateljskim vojnicima. Ako vojnici pak opaze igrača, igra ulazi u takozvani ''Alert Mode''. Igrači u tom slučaju moraju da se sakriju od nadolazeće patrole i nastave svoju misiju tek kada je ''vazduh čist''. Iako je Metal Gear primarno dizajniran kao ''šunjalica'', borba u igri je u nekim trenucima neizbežna.

Metal Gear je očarao fanove svojom intrigantnom pričom, političko-filozofskim temama, upečatljivim humorom i inovativnim idejama, a zaslužan je i za popularizaciju stealth žanra. Kodžima je 2015. godine izdao svoju poslednju igru u serijalu, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, iste godine kada je napustio Konami.

METAL GEAR JE PIONIR STEALTH IGARA





play! RETRO

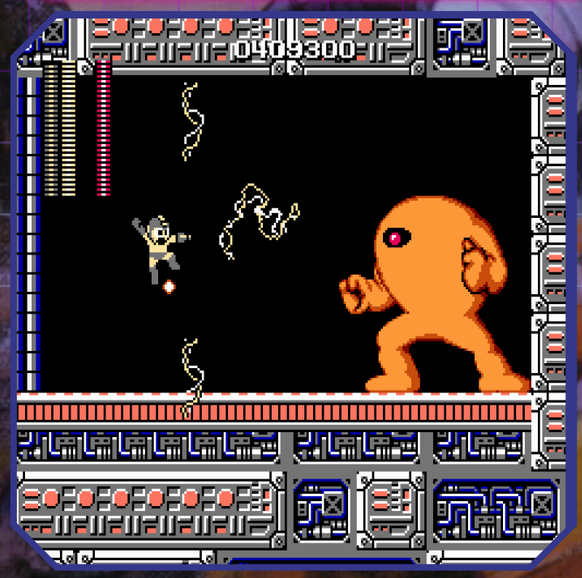
MEGA MAN

Mega Man, danas naveliko poznata franšiza, imala je dosta skromne početke sa svojim debitantskim naslovom. Prvi Mega Man je izašao u vreme kada je NES bio na vrhuncu popularnosti, kada se Capcom već izveštio u stvaranju igara, ali je ovaj naslov nažalost prošao slabo primećeno zbog neatraktivnog artworka i loših reklama.

Mimo reklama, Mega Man je briljirao po pitanju gejmpleja, gde je nelinearni napredak bio ključna stavka za igrače. Protagonista Mega Man se kroz igru mora sukobiti sa zlim naučnikom i njegovim slugama-robotima - Cut Man, Guts Man, Ice Man, Bomb Man, Fire Man i Elec Man. Najvažniji detalj ovde jeste što igrači imaju potpunu slobodu izbora redosleda ovih borbi.

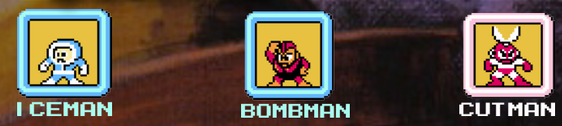
Igra je podeljena na 6 nivoa side-scrolling formata, na čijem kraju se nalazi boss okršaj sa jednim od robota. Nakon pobede, Mega Man preuzima moći poraženog bossa, odnosno njegov glavni napad. Nelinearnost ovde stupa na scenu, jer igrači moraju mudro izabrati redosled prelaženja nivoa kako bi olakšali dalji napredak kroz igru. Nakon prelaska prvih 6 nivoa, na red dolazi sukob sa glavnim zlikovcem, Dr. Vilijem.

PREUZIMANJE MOĆI NEPRIJATELJA JE BILA DO TADA NEVIĐENA MEHANIKA



Mimo slabe prodaje, Mega Man je bio lepo prihvaćen od strane onih koji su imali priliku da ga isprobaju. Gomila pohvala bila je usmerena ka gejmpleju, a igra je čak 1990. godine osvojila nagradu za najbolju konzolnu 8-bitnu igru godine. Pravi uspeh Mega Man-a došao je sa njegovim mlađim bratom, igrom Mega Man 2.

Originalni Mega Man je portovan na mnoge sisteme, a 2017. godine je čak dobio svoju verziju za Android i iOS.



1987.

FINAL FANTASY

Jednog dana, ambiciozni japanski developer Hironobu Sakaguči je pokucao na vrata kompanije Square (Enix) sa idejom da napravi RPG igru. Iako je u to vreme bilo rizično i potencijalno neisplativo napraviti igru iz ovog žanra, Square je naposletku odobrio Sakagučijev projekat. Tada se rodio prvi Final Fantasy.

FINAL FANTASY JE PORTOVAN NA PREKO 15 PLATFORMI

Ovaj legendarni serijal je započeo avanturom koja prati družinu Ratnika Svetlosti (Warriors of Light). Kao nosioci četiri sveta elementalna kristala, Warriors of Light moraju da pobede sile zla koje prete da unište čitav svet.

U Final Fantasy, igrači će posetiti veliki broj gradova, tamnica i mnogih drugih lokacija, gde će se susresti sa mnoštvom neprijatelja i bosseva. Mnogi od ovih okršaja su predstavljeni kroz sistem takozvanih random encountera, koji su se ubrzo odomaćili u žanru RPG igara. Sama borba se odvija u poteznom, turn-based maniru, gde igrači mogu da biraju da li žele da napadnu, da bace magiju ili čak pobegnu iz okršaja.

COMBAT SISTEM JE DELOM INSPIRISAN AMERIČKIM FUDBALOM

play! RETRO

Ako računamo sva reizdanja i rimejkove, do marta 2003. godine prodato je skoro 2 miliona kopija igre. Tokom godina je portovan na preko 15 platformi, a 2021. je dobio Pixel Remaster.

Originalni Final Fantasy je bio samo početak, jer smo 2023. godine stigli čak do 16. nastavka ovog neponovljivog serijala.

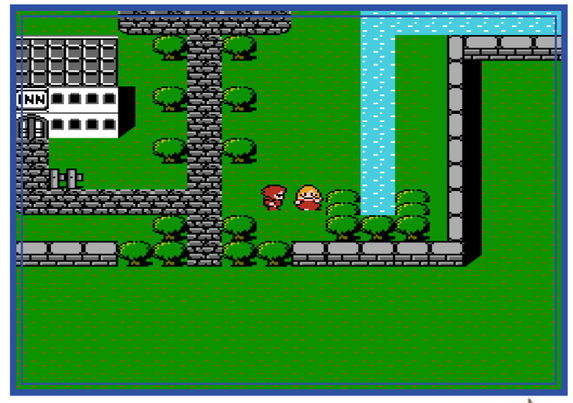
Sa svakom pobedom likovi dobijaju iskustvo (XP) i novac pomoću kog mogu da kupe bolju opremu i iteme. Naravno, sa većim iskustvom dolaze i leveli, a sa levelima veći HP, atributi i jače magije.

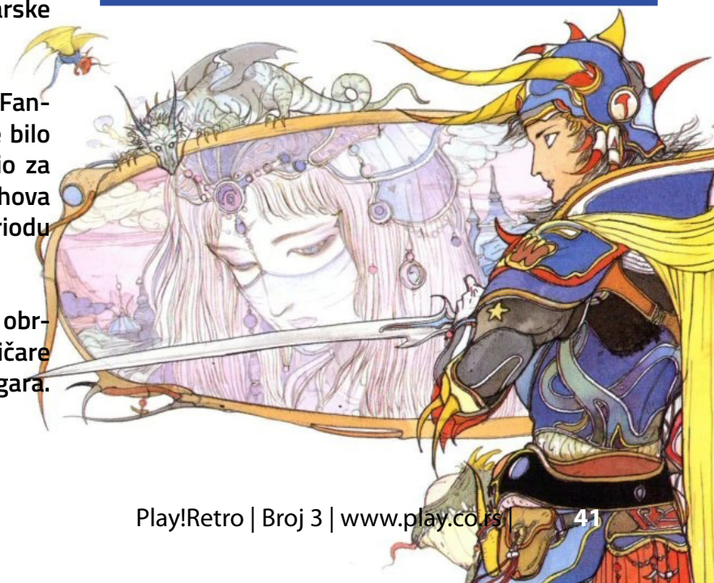
Igrači na višim levelima takođe imaju mogućnost da unaprede klase svojih likova, kojih na početku ima ukupno šest - Fighter, Thief, Black Belt, Red Mage, White Mage i Black Mage.

Sličnosti sa drugim RPG naslovima nisu nimalo slučajne, pošto su glavne inspiracije za Final Fantasy bili tabletop Dungeons & Dragons i računarske igre Ultima i Wizardry s početka 80-ih.

Igra je prvobitno trebalo da se zove Fighting Fantasy, ali je Square brzo saznao da je ovo ime bilo zauzeto. Glasine kažu da se Square opredelio za reč ''Final'' jer je FF potencijalno mogao biti njihova poslednja igra, pošto je kompanija u tom periodu bila na ivici bankrota.

Kao što danas znamo, situacija je bila potpuno obrnuta. Final Fantasy je oduševio fanove i kritičare i brzo postao jedna od najuspešnijih NES igara.





1987.

MANIAC MANSION

Sa velikim uspehom Star Wars i Indiana Jones filmova, Džordž Lukas je odlučio da se oproba i u svetu gejminga. Tako je nastao Lucasfilm Games, a prva igra ovog studija bila je Maniac Mansion.

Maniac Mansion je point-and-click avantura sa nelinearnim gejmplejom, što znači da igru možete završiti na čak pet različitih načina. Tematski, Maniac Mansion je inspirisan horor filmovima iz 80-ih, kao što su Friday the 13th, A Nightmare on Elm Street i Creepshow, ali je ton igre i te kako komičan. Priča prati tinejdžera Dejva i njegovih šest drugara, koji moraju da spasu njegovu devojku iz sablasne kuće poludelog naučnika.

Igra je nastala u SCUMM endžinu, koji je kasnije korišćen u drugim hit igrama Lucasfilm Games-a, kao što je The Secret of Monkey Island. Maniac Mansion je odlično prihvaćen od strane kritičara i igrača zbog odlične grafike, kvalitetnih zagonetki, priče i humora. Smatra se za jedan od najznačajnijih point-and-click naslova, jer je popularizovao korisnički interfejs i komande koje i dan danas koriste druge igre iz ovog žanra. Avanture su ranije bile mahom tekstualnog karaktera, pa su igrači sami morali da unose komande kako bi sproveli željene akcije.

Maniac Mansion je prvo izdat za Commodore 64 i Apple II računar, a kasnije je portovan i na druge sisteme. Danas ga možete igrati i preko Steam-a.

KREATORI IGRE SU ZASLUŽNI ZA NASTANAK AVANTURE THIMBLEWEED PARK

MANIAC MANSION IMA I NASTAVAK, DAY OF THE TENTACLE, KOJI JE IZAŠAO 1993. GODINE

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL

DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY

TRIK

KORENI VELIKANA DANAŠNJICE

Naughty Dog (1984)

Kao studio u vlasništvu kompanije Sony, Naughty Dog je danas verovatno najpoznatiji po legendarnim serijalima kao što su The Last of Us i Uncharted. Naughty Dog se na gejming sceni pojavio kao JAM Software, a njegov naslov prvenac bio je Math Jam, edukativna igra za Apple II računare. Kanije je izdata i skijaška igra Ski Crazed, koja je bila više orijentisana ka zabavi.

Sony je kupio Naughty Dog 2001. godine, otkada su ga proslavile The Last of Us, Uncharted, Crash Bandicoot i Jak and Daxter franšize.

Rare (1985)

Iako danas nije toliko aktivan, Rare studio gejmeri pamte zbog njegove izuzetno bogate istorije. Svoju karijeru započeo je sa simulacijom skijanja Slalom, koja je izdata za Nintendo arkade i NES konzole. Od tada je iza sebe ostavio franšize poput Perfect Dark i Banjo-Kazooie, a radio je i na Donkey Kong i GoldenEye 007. Ipak, mnogi bi se složili da je Sea of Thieves najpopularniji naslov ovog studija.

Rare je već dve pune decenije pod okriljem Xbox Game Studiosa.

Ubisoft (1986)

Čuveni francuski izdavač i developer svoje korene takođe vuče iz 80-ih godina. Ubisoft je kroz istoriju razvio na stotine igara, a sve je počelo sa akcionom avanturom Zombi, koja je 1986. godine izdata za Amstrad CPC računar. Danas nema ko nije čuo za Ubisoft, kao i njegove franšize poput Assassin's Creed, Far Cry, Prince of Persia, Rayman i Tom Clancy's.

Bethesda Softworks (1986)

Studio i izdavač koji stoji iza Wolfenstein, Fallout, Elder Scrolls i brojnih drugih serijala imao je skromne početke sa fokusom na razvoj sportskih igara. Njegov debitantski naslov bila je simulacija američkog fudbala zvana Gridiron, objavljena za Amiga i Commodore 64 sisteme. Zbog pravnih nesuglasica sa EA, Bethesda je krenula sopstvenim putem, počevši samostalno da razvija i izdaje igre. Prva igra u novoj eri studija bila je Terminator za MS-DOS objavljena 1991. godine, u istom periodu kao i istoimeni film.

Square (1986)

Studio koji je danas poznat kao Square Enix nekada se zvao Square. Gejming kompanija sa dalekog istoka imala je vrlo zanimljivu istoriju, a danas važi za jednog od najznačajnijih izdavača u industriji. Prvenac Square studija bio je Death Trap, tekstualna avantura koja je objavljena samo u Japanu. Naravno, ne možemo da govorimo o Square (Enixu) a da ne spomenemo njegov najpoznatiji serijal - Final Fantasy.

FromSoftware (1986)

Ako ste se ikada iznervirali zbog Souls igara i u afektu polupali svoju konzolu ili računar, FromSoftware je studio kome se morate zahvaliti. Prva igra koju je izdao FromSoftware bio je akcioni RPG iz prvog lica, King's Field, koji je objavljen tek osam godina nakon osnovanja studija.

Ovaj japanski developer se u skorijoj istoriji posvetio isključivo Souls i Souls-like igrama, primarno Dark Souls trilogiji, Bloodbornu, Sekiru i Elden Ringu.

Rockstar North (1987)

Dok čekamo GTA 6, hajde da se prisetimo rane istorije studija koji stoji iza ove čuvene franšize. Rockstar Games je zašao u gejming vode kao DMA Design Limited sa pucačinom Menace, u kojoj igrači imaju zadatak da unište fiktivnu planetu. Ubrzo su usledile Blood Money i Lemmings igre, a u novijoj eri Rockstar nas je častio legendarnim serijalima kao što su GTA, Red Dead Redemption i Bully (kad će Bully 2?!).

Disney Interactive Studios (1988)

Kao što mu samo ime kaže, ovaj studio nam je doneo sve moguće igre nastale kao deo promocije Diznijevih crtaća. Izdao je na stotine naslova, a ako ste kao klinci vukli roditelje za rukav da vam kupe igru baziranu na vašem omiljenom Diznijevom filmu, budite sigurni da ju je razvio upravo ovaj studio.

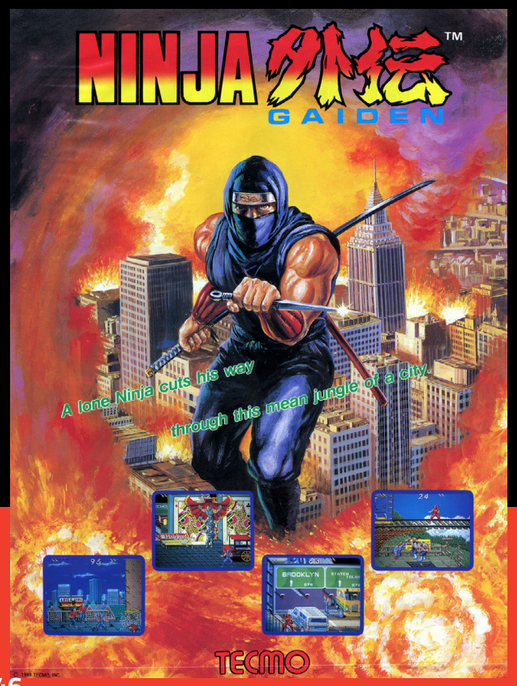
Jedan od prvih Disney Interactive Studios naslova bio je Donald's Alphabet Chase, edukativna igra za kućne računare sa prevodom na čak pet jezika.

1988. TECMO NINJA 外伝 GAIDEN

Tecmo je bio i te kako aktivan u periodu pre nego što ga je pripojio Koei, ali se nalazio u senci drugih velikih japanskih kompanija poput CAPCOMA, Nintenda i SEGE. Međutim, krajem osamdesetih iz ove senke izronio je neočekivan hit - Ninja Gaiden za NES.

Ninja Gaiden je akcioni platformer u kome pratimo neustrašivog nindžu Rjua Hajabusu na njegovom putu osvete. Rju ubrzo postaje deo velike zavere koja, pogodili ste, preti da uništi čitav svet.

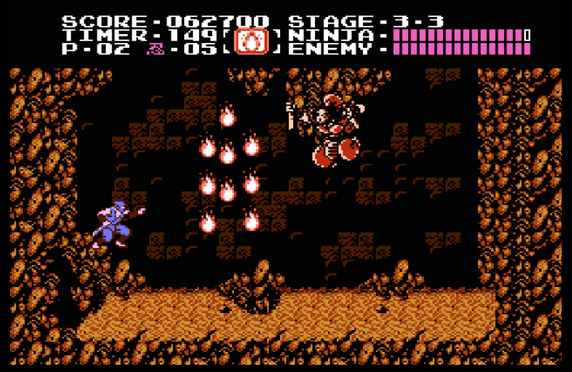
Tecmo je na NES izdanju Ninja Gaidena radio uporedo sa arkadnom, beat 'em up verzijom. Međutim, developeri su odlučili da potpuno redizajniraju gejmplej NES verzije, koji je kasnije dosta ličio na onaj iz Konamijeve Castlevanie.
Pored klasičnog "side-scrolling platformisanja", može se reći da je Ninja Gaiden od Castlevanie "pozajmio" sistem sekundarnih oružja. Umesto svete vodice i krsta, Rju se koristio šurikenima i vatrenim kuglama koje su ga koštale njegovu "spiritualnu energiju" (čitaj srca).

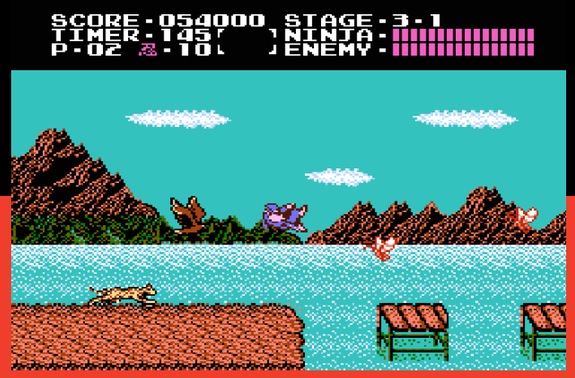


Tecmo je u NES verziji takođe stavio mnogo veći akcenat na priču, sa posebnim sinematicima koji su bili inspirisani tadašnjim filmovima i anime serijalima.

Iako je dobio velike kritike na račun svoje brutalne težine, Ninja Gaiden se jako dopao fanovima, a danas se, kao i većina naslova o kojima govorimo u specijalnim Play!Retro izdanjima, smatra za jednu od najboljih igara svih vremena.

ORIGINALNO JAPANSKO IME IGRE JE NINJA RYUKENDEN (LEGEND OF THE NINJA DRAGON SWORD)





JOHN MADDEN FOOTBALL

Madden NFL franšiza se rodila davne 1988.godine, ali sa nešto drugačijim imenom - John Madden Football.

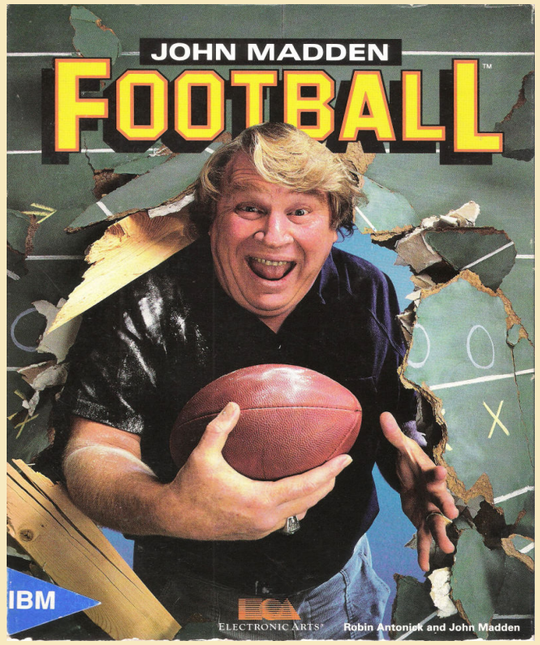
Igra je prvo objavljena za Apple II sisteme, a kasnije i za MS-DOS i Commodore 64, u periodu kada su se pojavile razne adaptacije popularnih sportova iz stvarnog života. John Madden Football su osmislili Electronic Arts, Trip Hokins i Džon Maden. Kako bi se izbegla kasnija konfuzija, igra je takođe bila poznata kao Madden '88.

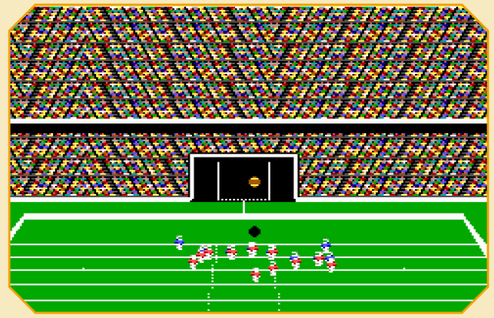
OPCIJA SEZONSKOG IGRANJA SE POJAVILA TEK KASNIJE

Igra je sama po sebi donela dosta zanimljivih aspekata kastomizacije za svoje doba. Vreme trajanja četvrtina je bilo podesivo, vremenski uslovi takođe, a sam gejmplej je uključivao i mehanike kao što su zamaranje igrača, povrede i penale.

Ono što je smanjilo kvalitet igre i njen uspeh, jeste to što igrači nisu mogli da igraju kao prave NFL ekipe, jer nije bilo dogovora o licenciranju timova, imena igrača i stadiona. Neki timovi su ipak bili bazirani na onima iz stvarnog života, a igrači su takođe mogli da kreiraju sopstveni tim od nule.

Od 2000. pa nadalje, EA je nastavio da izdaje nove Madden NFL igre na godišnjem nivou, gde je najnovija izašla u avgustu 2023. godine (Madden NFL 24).





1988.

SEGA GENESIS
16-BIT VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Kraj 80-ih godina doneo je pozamašnu količinu noviteta u gejming industriju. Ne možemo da govorimo o ovom periodu a da ne pomenemo kućnu konzolu SEGA Genesis, odnosno Mega Drive, jednog od začetnika 16-bitne tehnologije i četvrte generacije konzola.

Dok je Nintendo u trećoj generaciji osvajao čitav svet, SEGA je istovremeno iz senke razvijala svoje tajno oružje - novu 16-bitnu konzolu. SEGA Genesis je ugledao svetlost dana 1988. godine u Japanu, dok je godinu dana kasnije stigao u Sjedinjene Države, a potom i u Evropu.

Iako je početna prodaja bila pomalo razočaravajuća, primarno zbog dominacije drugog hardvera i uspostavljenog kataloga igara, značaj Genesis konzole nikako ne smemo zanemariti. Svoj kasni procvat doživela je početkom 90-ih godina, kada su se na policama pojavile sjajne igre kao što su Streets of Rage, Aladdin, Golden Axe, Gunstar Heroes i naravno legendarni Sonic the Hedgehog.
Ovom uspehu doprineo je i agresivniji marketing koji je SEGA u ovom periodu krenula da praktikuje.

SEGA Genesis nije bio preterano popularan u svojoj rodnoj zemlji, za razliku od Evrope i Brazila gde je prodat u preko 30 miliona primeraka. Sonic je, očekivano, najbolje prodavana franšiza na ovoj konzoli, sa oko 15 miliona prodatih kopija.

Tokom 90-ih godina SEGA je predstavila razne nadogradnje za Genesis, u vidu handheld verzije, kućnog računara i Meganet internet sistema, a kasnije su se pojavile i nove konzole poput SEGA Saturna i SEGA Dreamcasta.

DIZAJN KONZOLE JE INSPIRISAN AUTOMOBILIMA I AUDIO PLEJERIMA

SEGA GENESIS IMA PREKO 900 IGARA

PROCESOR:	16-bit Motorola 68000 @ 7,6 MHz Zilog Z80 @ 3,58 Mhz
GRAFIKA:	Video Display Processor (VDP) Maksimalna rezolucija: 320x224
RAM MEMORIJA:	136 KB
PERIFERIJE:	Džojped
CENA:	$189 USD Inflacija 2022: $450 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA:	30,75 miliona (do 1997)

1989.

POPULOUS

Igrati kao izmišljeni junak u fantazijskom ili bilo kakvom drugom svetu jeste zanimljivo, ali igrati ulogu Boga ima svoju specijalnu draž. Prva igra koja je sa sobom donela takvu opciju jeste strategija Populous.

Kroz preko 500 nivoa, igrači kao božanstvo imaju zadatak da upravljaju svojim sledbenicima kroz usmeravanje, manipulaciju, a neretko i intervenciju zarad dobrobiti civilizacije. Glavni cilj igre je poraziti drugu civilizaciju koju vodi neko drugo božanstvo. Strategija se generalno svodi na povećanje broja sledbenika koji nadmašuje protivnike, a igrači na raspolaganju imaju i razne moći, poput izmene terena, izazivanja prirodnih nepogoda i stvaranja moćnih vitezova.

Gejmplej se odvija iz izometrične perspektive i sam dizajn dosta podseća na tabličnu igru. Ovo je i bila originalna ideja čuvenog kreatora Pitera Molinjuksa i njegovog studija Bullfrog Productions, koji je prototip kreirao pomoću Lego kockica.

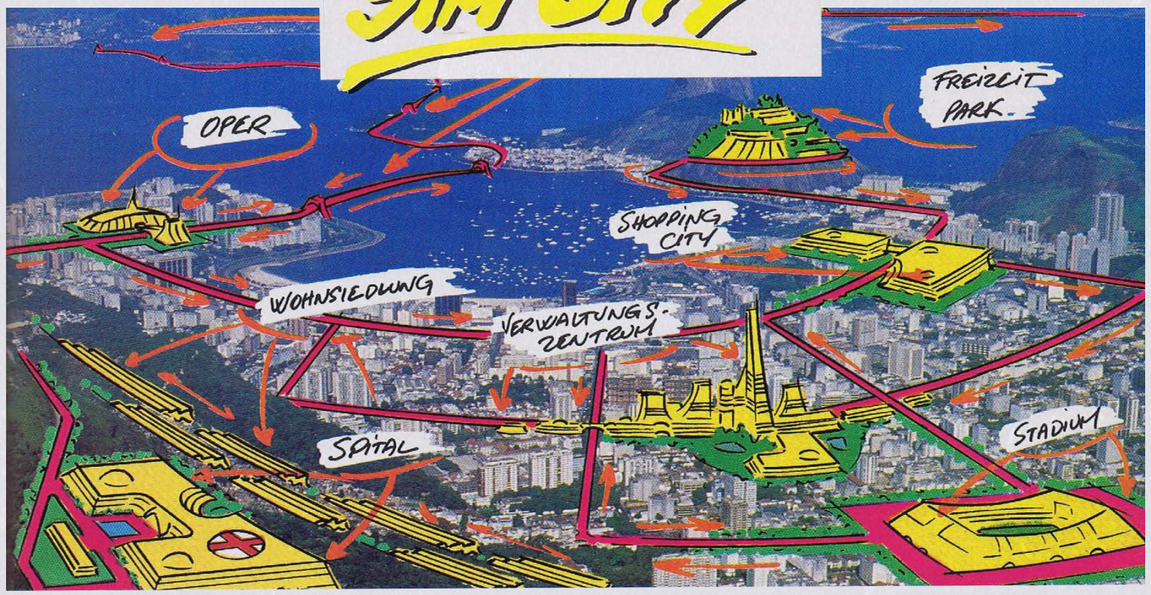
Sa 4 miliona prodatih primeraka, Populous spada među najbolje prodavane PC igre iz svoje ere. Igra se mnogima dopala upravo zbog toga što je pred publiku dovela nešto novo, do tada neviđeno. Zahvaljujući ovom uspehu, Populous je narednih godina dobio nekoliko ekspanzija i nastavaka. Serijal je u celosti izdao Electronic Arts.

Populous je prvo izdat za Amiga računare, a kasnije je portovan i na druge sisteme, kao što su DOS i Game Boy.

POPULOUS JE PRVI GOD GAME NASLOV

POPULOUS I DALJE IMA AKTIVNU FAN BAZU

SIM CITY



Simulacije građenja i menadžmenta postajale su sve popularnije krajem 80-ih godina. Iako su gejming izdavači smatrali da ovaj žanr neće dopreti do tadašnje publike, vrlo brzo je postao veliki hit. Pored igara kao što je Populous, u tom periodu se pojavio i SimCity, koji je osmislio renomirani kreator The Sims franšize, Vil Rajt.

SimCity je simulacija građenja, gde igrači imaju zadatak da izgrade čitav metropolis od nule. Potrebno je planski osmisliti i sagraditi kuće, bolnice, crkve, stambene i industrijske zone, kao i dodatne delatnosti bitne za očuvanje reda i funkcionisanja grada, a potom i sanirati potencijalne probleme, kao što su požari, poplave i napadi čudovišta.

Ovo se može nazvati sandbox modom pošto igrači nemaju neki poseban cilj, već imaju slobodu da grade i eksperimentišu do besvesti. Drugi režim igre je baziran na scenariju, gde igrači dobijaju već izgrađen grad i moraju da reše neki specifičan zadatak za određeno vreme.

SimCity je u početku naišao na veliki otpor izdavača zbog nedostatka akcije i arkadnih elemenata, koji su u tom periodu praktično bili standard. U saradnji sa Maxisom, Brøderbund je na kraju prihvatio ideju, postavši glavni distributer igre. SimCity je ostvario ogroman uspeh - do 1992. godine igra je prodata u preko milion kopija, a osvojila je i mnoge nagrade.

1989.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TURN YOUR HOUSE INTO A SEWER.

Mladi mutanti nindža kornjače su obeležili mnoga detinjstva. Na krilima uspeha čuvenog TNMT crtaća iz osamdesetih, Konami je kreirao istoimenu video igru za Nintendo Entertainment System.

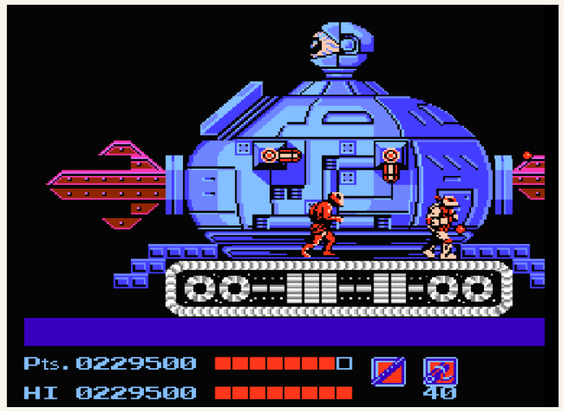
Igra je pratila narativ animirane serije, koja je tada završila emitovanje svoje druge sezone. Zajedno sa Leonardom, Mikelanđelom, Donatelom i Rafaelom, igrači su imali zadatak da spasu Ejpril iz kandži opakog Sekača i njegovog nindža klana i da pronađu oružje koje bi učitelju Splinteru povratilo ljudski oblik.

U IGRI SE MOGU VIDETI REKLAME ZA PIZZA HUT PICERIJE

TNMT je klasični akcioni platformer. Igrači prvi nivo započinju kao Leonardo, ali je iz menija zapravo moguće odabrati bilo koju kornjaču. Svaka kornjača ima različito oružje sa posebnim statistikama, gde Rafaelo na primer ima kraći domet, ali brži napad od ostalih članova družine.

Igra takođe poseduje vrlo zanimljiv i inovativan sistem života. Naime, kada jednoj kornjači HP padne na nulu, ona ne umire, već biva zarobljena. U tom slučaju igrači nivo moraju da nastave sa preostalim kornjačama. Od trećeg nivoa pa nadalje, igrači imaju priliku da spasu zarobljene kornjače.

Uprkos osrednjim kritikama, Konami je uspeo da proda čak četiri miliona kertridža igre, koja je kasnije portovana na mnoge kućne računare. Bez popularnosti crtane serije, ne verujemo da bi Teenage Mutant Ninja Turtles za NES bio ovoliko uspešan.



GOLDEN AXE

Nintendo je 80-ih godina dobar deo tržišta držao u šaci, ali se jedan konkurent iz prikrajka spremao za kontranapad. Bila je to SEGA, koja je neprestano dopunjavala svoj katalog kvalitetnim i inovativnim igrama. Jedna od ovih igara bila je Golden Axe, koja se prvi put pojavila na arkadama, a ubrzo i na Seginim konzolama.

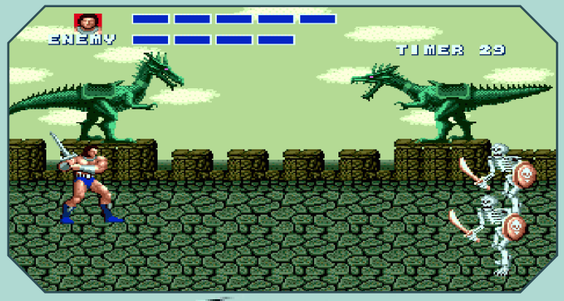
GOLDEN AXE JE INSPIRISAN FILMOVIMA O KONANU VARVARINU

Golden Axe je side-scrolling beat-em-up igra inspirisana delima epske fantastike, posebno avanturama slavnog Konana Varvarina. U Golden Axe, igrači imaju zadatak da okončaju vladavinu surovog tiranina, spasu princezu i domognu se legendarne Zlatne Sekire.

Igrači na raspolaganju imaju tri ratnika, od kojih svaki poseduje svoje jedinstveno oružje i sposobnosti - varvarina, amazonku i patuljka. Gejmplej se odvija u klasičnom beat-em-up maniru, gde igrači moraju da se izbore sa hordom neprijatelja kako bi napredovali do sledećeg ''ekrana''. Igra takođe poseduje co-op multiplejer mod, tako da u pohod ne morate da krenete potpuno sami.

Jedna od interesantnijih mehanika u igri jeste mogućnost jahanja zveri koje možete oteti od neprijatelja. Ove zveri povećavaju brzinu igrača i pojačavaju njihove napade.

Golden Axe je ostvario veliku popularnost kod tadašnje publike, a 90-ih godina je dobio još nekoliko nastavaka. Golden Axe sa danas smatra retro klasikom, a možete ga pronaći i na čuvenoj kompilaciji ''256 igara'' uz mnoge druge naslove sa SEGA Genesis konzole.



PRINCE of PERSIA

U iščekivanju da Ubisoft konačno oživi serijal, prisećamo se prve avanture princa od Persije. Naravno, originalni Prince of Persia nije bio u rukama Ubisofta, već studija Broderbund koji ga je 1989. godine izdao za Apple II.

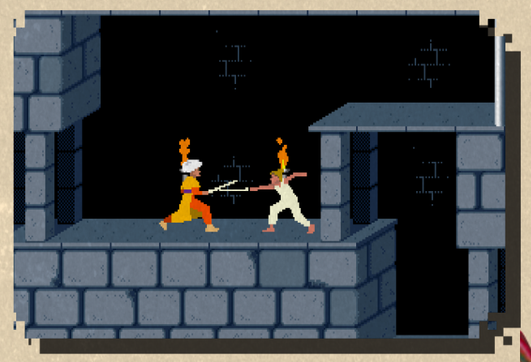
PRINCE OF PERSIA JE UTICAO NA NASTANAK CINEMATIC PLATFORMERA I IGARA POPUT TOMB RAIDERA

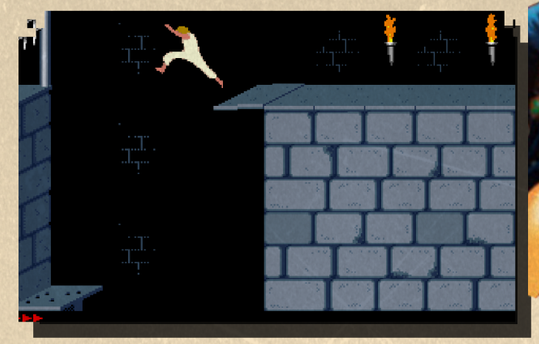
Prince of Persia je platformer sa dosta fluidnim animacijama za svoje doba, za šta je zaslužna primena rotoscoping tehnologije. Priča se odigrava u drevnoj Persiji gde vi, kao bezimeni junak, morate da porazite čarobnjaka Džafara i oslobodite princezu, i to sve za manje od 60 minuta.

Igra je podeljena na 12 nivoa, to jest tamnica, sa neprijateljima i zamkama koje je potrebno zaobići, a pritom težina nije bila nimalo zanemarljiva. Uz pomenute izazove potrebno je rešiti i zagonetke. Fluidni gejmplej i grafika su dobili najviše pohvala publike i mnogi su igru smatrali za veliki iskorak u tehnici tog vremena.

Uspeh prve Prince of Persia igre je bio jako slab na Apple II računarima. Međutim, njegovi portovi na druge sisteme su privukli gomilu fanova, a sudbina franšize je kasnije ovekovečena raznim nastavcima.

UBISOFT JE PREUZEO FRANŠIZU 2003. GODINE





LEGION
Lenovo
Stylish outside.
Savage inside.
intel CORE i7
Intel® Core™ i7 Processor
Legion 5i Pro
Gear up at Lenovo.com/Legion

DOMAĆA GAMING SCENA OSAMDESETIH GODINA

Gejming u Jugoslaviji je drugom polovinom 80-ih godina tek bio u povoju sa porastom popularnosti kućnih računara, tako da je u ovom periodu bilo manje ključnih događaja vezanih za video igre nego tokom Zlatne ere, kada je Voja Antonić stvorio Galaksiju i kada je izašlo prvo izdanje Sveta Kompjutera.

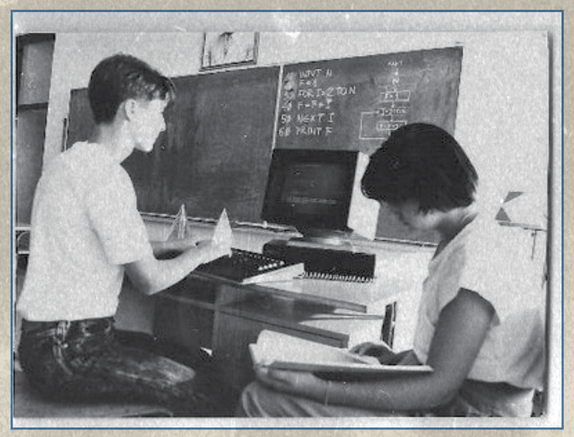
Interesovanje za arkadne sisteme u domaćoj produkciji tada nije bilo preterano visoko, ali je zato procvat računara u poznim 80-im godinama imao veoma jak uticaj na našim prostorima, sa dominantnom softverskom piraterijom.

Domaći instituti elektronike, kao što su Institut Mihajlo Pupin i Energoinvest kreirali su sopstvene računare za komercijalnu, nastavnu i kućnu upotrebu. Neki od ovih računara bili su TIM-011/TIM-600, IRIS PC-16 i Pecom 64, a dobili smo i Galaksiju Plus.

Malo je reći da je piraterija cvetala na ovim prostorima, uprkos tome što je bila ilegalna (kao i danas). Bila je toliko rasprostranjena da su "pirati" čak objavljivali oglase u domaćim časopisima kao što je Svet Kompjutera. Sa usponom piraterije, svako ko je bio vlasnik računara imao je bogatu kolekciju programa i igara. Ovaj trend je dao veliki zalet domaćoj sceni, ali je bio jedan od glavnih razloga zbog kojih vršni programeri nisu uspeli da ostvare željeni uspeh.

Kada smo kod perspektivnih programera, od zapaženijih naveščemo Davora Magdića sa igrom Planet10 i Predraga Bećirića sa logičkom igrom Mind Trap. Ova dva domaća developera su krajem 80-ih godina imali tu sreću da njihove igre otputuju i na zapad posredstvom razvojne firme Mastertronic.

Nažalost, 90-te godine su bile poprilično mračno doba po pitanju video igara zbog čitave situacije na Balkanu.



TESTIRAJTE VAŠE ZNANJE ISTORIJE VIDEO IGARA!

1. Koju konzolu je SEGA izdala 1985. godine?

A. SG-1000
B. Mega Drive
C. Saturn
D. Master System

2. Kako se zove računar na kom se prvi put pojavio Tetris?

A. MESM
B. Elektronika 60
C. Agat
D. Strela

3. Koliko RAM memorije je imao prvi Macintosh računar?

A. 128 KB
B. 256 KB
C. 64 KB
D. 512 KB

4. Koja NES igra je 2000. godine oborila Ginisov rekord za najprodavaniju igru svih vremena?

A. Super Mario Bros.
B. Street Fighter
C. John Madden Football
D. Teenage Mutant Ninja Turtles

5. Koja kompanija stoji iza prve Final Fantasy igre?

A. SEGA
B. Konami
C. Square
D. Nintendo

6. U kojoj igri možemo da čujemo rečenicu "IT'S DANGEROUS TO GO ALONE! TAKE THIS"?

A. Ninja Gaiden
B. The Legend of Zelda
C. Castlevania
D. Double Dragon

7. Koja od navedenih igara ne potiče iz Japana?

A. Ghosts 'n Goblins
B. Metroid
C. Golden Axe
D. Prince of Persia

8. Kako se zove protagonista igre Boulder Dash?

A. Jimmy
B. Simon
C. Alex
D. Rockford

9. Koja igra se smatra prvim god game naslovom?

A. Populous
B. SimCity
C. Gauntlet
D. Might and Magic

10. Kako se Nintendo Entertainment System zvao u Japanu?

A. Samurai
B. Famicom
C. Dendy
D. Terminator

SADRŽAJ

Gaming industrija uzvraća udarac 3

1983.

Nitendo Entertainment System 4

1984.

Duck Hunt 6
Boulder Dash 8
Excitebike 9
Apple Macintosh 10
Uspon onlajn gaminga 12

1985.

Super Mario Bros. 14
Gauntlet 16
Ghosts 'n Goblins 17
Tetris 18
SEGA Master System 20
James Bond igre osamdesetih 22

1986.

Metroid 24
Castlevania 25
Alex Kidd in Miracle World 26
Might and Magic 27
The Legend of Zelda 28
Chiller 30
Konzolni Ratovi 31

1987.

Sid Meier's Pirates! 32
Test Drive 33
Double Dragon 34
Street Fighter 35
Mike Tyson's Punch-Out!! 36
Contra 37
Metal Gear 38
Mega Man 39
Final Fantasy 40
Maniac Mansion 42
Koreni velikana današnjice 44

1988.

Ninja Gaiden 46
John Madden Football 47
SEGA Genesis 48

1989.

Populous 50
SimCity 51
Teenage Mutant Ninja Turtles 52
Golden Axe 53
Prince of Persia 54

EPILOG

Domaća gaming scena osamdesetih godina 56
Kviz 57

Da vidimo kako ste prošli!

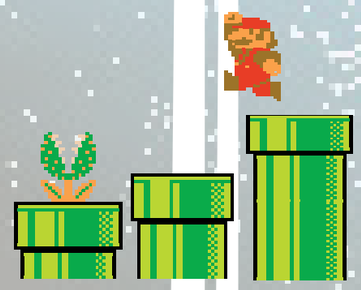
10 tačnih odgovora:
Pa vi ste pravi majstor retro gejminga!

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

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

0-3 tačna odgovora:
Pokušajte ponovo!

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



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

KOD NAS JE ZABAVA UVEK DOSTUPNA!

WWW.COMPUTERLAND.RS

COMPUTERLAND
www.computerland.rs