

PLAY!

RETRO

1990 - 1995

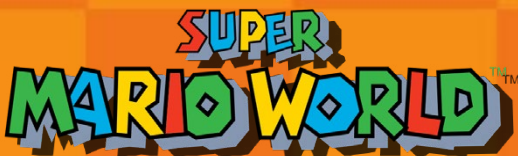
ERA INOVACIJA U SVETU GAMINGA

VRLI NOVI SVET

BROJ 4



PAKLENA
SIMFONIJA



VANVREMENSKI
KLASIK

PlayStation®



OSNIVAČ NAJVEĆE
DINASTIJE KONZOLA

KAKO
JE SVE
POČELO



play!

RETRO

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



Uskočite u vaš De Lorean, TARDIS, Vindensku crvotočinu ili bilo koji vremeplov koji imate i pridružite nam se na još jednom putovanju u ranu istoriju video igara.

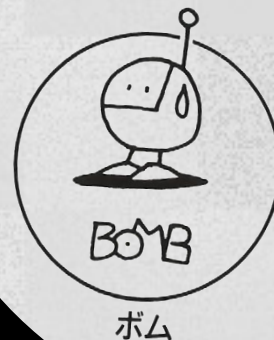
Bili smo svedoci nastanka prve video igre polovinom prošlog veka, obišli smo Zlatnu eru, prisustvovali krahu industrije i njenom veličanstvenom oporavku, a sada je došlo vreme da posetimo i doba inovacija u svetu gejminga - rane devedesete.

Na stranicama četvrtog broja Play!Retro specijala upoznaćemo se sa naslednikom kralja svih konzola, Super Nintendo Entertainment System (SNES), prisetiti osnivača najveće dinastije konzola, PlayStation, ali i Seginog velikog kiksa.

U ovom izdanju ćemo istražiti epohu u kojoj su video igre prelazile iz dvodimenzionalnih u trodimenzionalne svetove, otvarajući vrata za potpuno nove avanture. Zahvaljujući razvoju revolucionarnih tehnologija, u ovom periodu su nastali novi, do tada neviđeni žanrovi u svetu gejminga, dok su mnoge legendarne franšize ugledale svetlost dana, uključujući Doom, Sonic the Hedgehog, WarCraft i mnoge druge. Ne smemo da zaboravimo na kompanije koje su nastale u ovo vreme, zahvaljujući kojima su video igre postale jedan od najpopularnijih, ali i najprofitabilnijih medija na celom svetu.

Zbog ubrzanog rasta industrije i ogromnog broja kvalitetnih igara ovog doba, u ovom broju Play!Retro specijala ćemo pokriti period od 1990. do 1995. godine, da bismo u narednom posetili drugu polovinu 90-ih i "zagrebali" treći milenijum.

Šta kažete? Nemate vremeplov? Bez brige, poslaćemo vam razglednicu!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

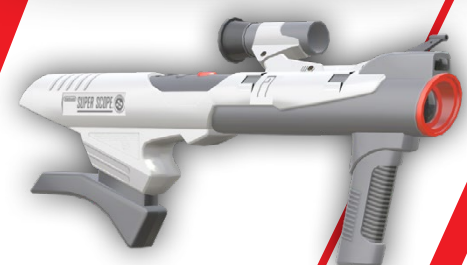
Malo imena odjekuje tako snažno kao Nintendo. Istinska ljubav prema video igrama i posvećenost inovacijama bili su ključni za uspeh ove cenjene kompanije, pri čemu je svako novo izdanje konzole promenilo gejming industriju iz korena. Jedna takva prekretnica u bogatoj istoriji Nintenda bio je Super Nintendo Entertainment System (SNES), sa kojim je konačno zašao u 16-bitnu eru.

Iako je NES godinama ponosno nosio titulu "kralja svih konzola", 16-bitna era je donela nove izazove. SNES (u Japanu poznat kao Super Famicom) se u ovom periodu suočio

USPEH SNES KONZOLE JE PRIVUKAO PAŽNJU I JAPANSKE MAFIJE

sa žestokom konkurencijom na domaćem tlu, primarno u vidu Segine Genesis konzole. Sa agresivnom marketinškom strategijom i Seginom novopečenom maskotom, Sonic the Hedgehog, koji je pretio da zaseni našeg omiljenog brkatog vodoinstalatera, Nintendo je brzo morao da uzvрати udarac.

Iako je Nintendo izdao skuplju konzolu sa izuzetno malim katalogom igara, i to čak dve godine nakon Genesis, SNES se istakao kao vrhunac 16-bitnog gejminga. Sa svojom naprednom grafikom i izuzetno kvalitetnim zvukom, prevazišao je svog prethodnika i ostale konkurente na tržištu, uključujući Genesis. Momentalno je osvojio srca japanskih gejmera, a svoju "vladavinu" je



proširio i na zapad godinu dana kasnije. Inicijalni uspeh konzole je privukao pažnju mnogih renomiranih japanskih developera kao što su Capcom, Konami i Square, iako je Nintendova politika za licenciranje third-party naslova bila prilično striktna. Što se tiče Nintendovih originalnih ostvarenja, izdvojili bismo Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past i Super Metroid kao igre koje su obeležile najuspešniju eru SNES-a.

SNES KONZOLA JE NA IZLASKU IMALA SAMO 3 DOSTUPNE IGRE

Iako je industrija sredinom 90-ih polako prelazila u petu generaciju, a ujedno i "treću dimenziju", SNES-ov uticaj je opstao i do početka novog milenijuma, najviše u vidu portova njegovih kulturnih naslova za Game Boy Advance.

U slučaju da ne posedujete SNES kod kuće a voleli biste da isprobate neku od njegovih čuvenih igara, uvek postoji opcija emulatora!

PROCESOR

Ricoh 5A22 16-bit @ 3,58 MHz

GRAFIKA

Picture Processing Unit (PPU)
Maksimalna Rezolucija: 512 x 448

RAM MEMORIJA:

128 KB

PERIFERIJE:

Kontroler, Super Scope, SNES Mouse

CENA:

199 \$, inflacija 2024: 478 \$

BROJ PRODATIH UREĐAJA:

49,1 milion (do 2003)

SUPER MARIO WORLD™

Dvedesete su nam zaista donele bezbroj inovacija u gejmingu. Mnoge ideje i koncepti koji u to vreme nisu bili mogući zbog tehnoloških ograničenja, konačno su ugledali svetlost dana. Tako je i Nintendo svoju kultnu franšizu doveo na potpuno novi nivo sa igrom Super Mario World. Pored obilja novih mehanika i prelaska na blago nelinearni gejmplaj, Super Mario World nas je upoznao sa ljupkim Yoshi-em.

SMW JE PRODAT U PREKO 20 MILIONA PRIMERAKA

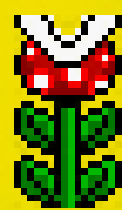
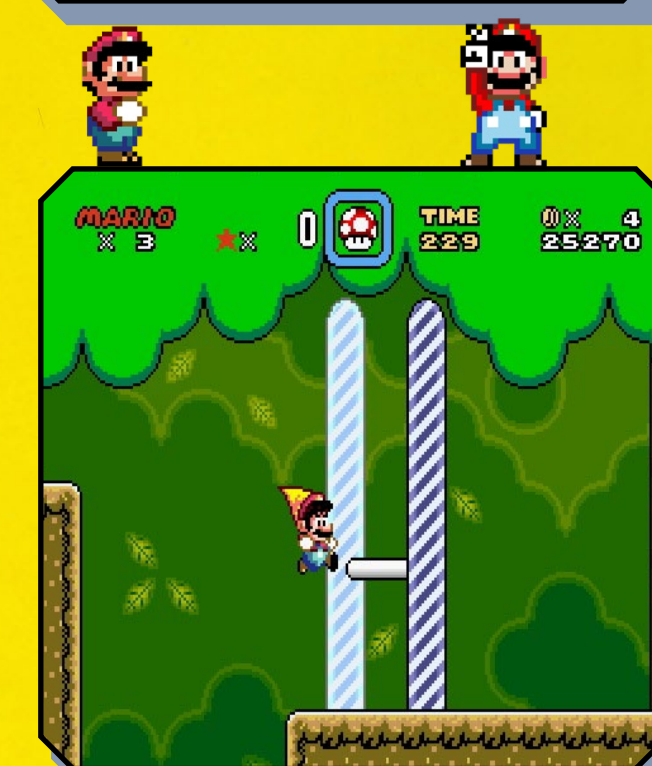
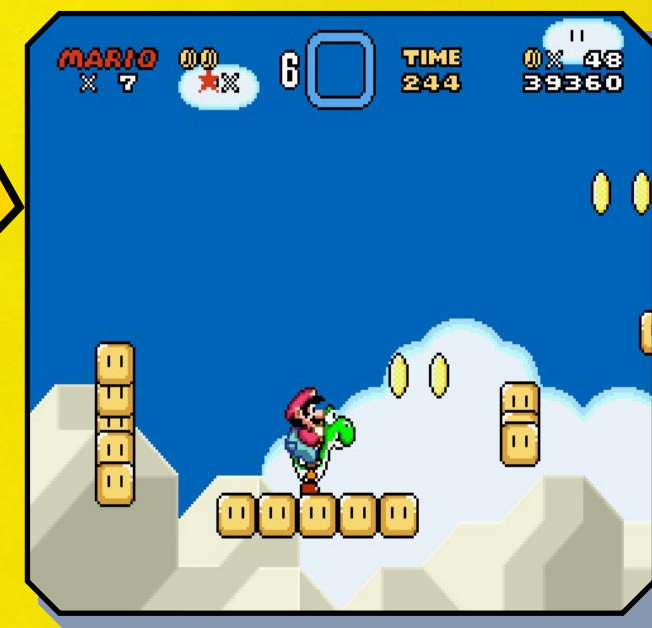
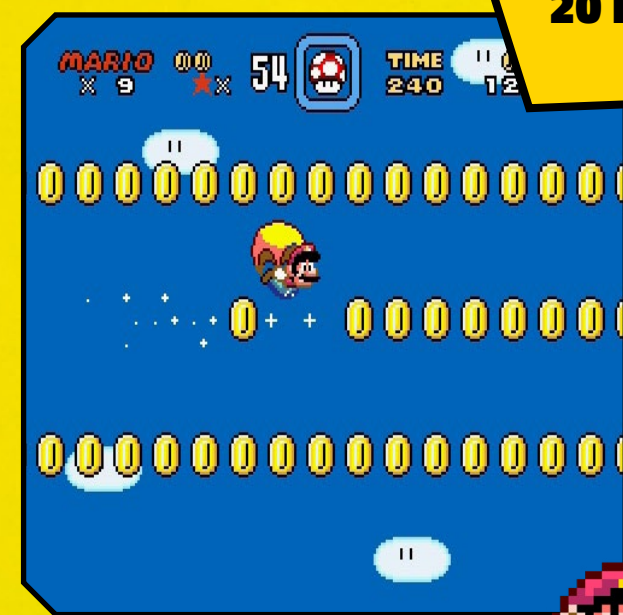
Na početku igre, Mario konačno odlazi na zasluženi odmor u zemlju dinosaurusa, ali ubrzo saznaje da je Bowser (po ko zna koji put) oteo princezu Peach. Tokom njegove potrage, pronalazi ogromno jaje iz koga se izleže simpatični zeleni dinosaurus Yoshi, koji našem brkatom junaku zadaje još jedan zadatak - da spase njegove drugare iz zarobljeništva. Za to je naravno odgovoran Bowser, koga Mario sada mora da porazi jednom za svagda. Super Mario World je direktan nastavak na Super Mario Bros. 3 i u osnovi je platformer

TVORAC SUPER MARIA JE IZJAVIO DA MU JE OVO NAJDRAŽA IGRA U SERIJALU

sličan prethodnim igrama u serijalu, ali je fanovima predstavio ogroman broj novina. Prvo i osnovno, Nintendo se zahvaljujući hardverskim poboljšanjima odaljio od sumornih pozadina i uveo nas u šareni svet pun prelepih krajolika. Mario je u ranijim igrama mogao da se kreće samo sa leva na desno, dok u Super Mario World može da se "vraća unazad". Pored crvene pečurke i vatrenog cvetića, Mario na raspolaganju ima nekoliko novih pojačanja, uključujući Cape Feather, koji mu daje novu vrstu napada i moć privremenog letenja. Svet igre je podeljen na nekoliko velikih oblasti u kojima se nalazi određen broj nivoa, od kojih su neki tajnoviti. Dizajn nivoa više nije ekskluzivno horizontalan, već nam dozvoljava da

NINTENDO JE NA SMW RADIO OKO 29.000 SATI

se krećemo i po vertikalnoj osi. Svet je toliko ogroman i detaljan da ćete se u nekim momentima osetiti kao da igrate Metroidvania igru. Značaj Super Mario World-a je neosporiv. Zaslužen je za popularizaciju SNES konzole, a Šigeru Miyamoto je čak priznao da mu je ovo omiljena Mario igra.



1990.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Posle velikog uspeha igre *Maniac Mansion*, o kojoj možete pročitati više u trećem broju *Play!Retro* specijala, Lucasfilm Games studio nas je častio sa još jednom šarmantnom point-and-click avanturom koja je osvojila srca svih ljubitelja dobrih puzzle i otkačenog humora.

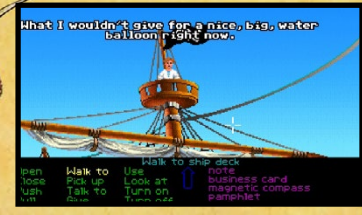
The Secret of *Monkey Island* prati smotanog i pomalo naivnog mladića po imenu Guybrush Threepwood, čiji je životni san da postane pirat. Nesvestan svih opasnosti koje ga čekaju, Guybrush započinje svoje putovanje po Karibima, na kome će upoznati mnoge šašave likove, ljubav svog života, ali i svog večnog rivala, ukletog gusara LeChuck-a.

The Secret of *Monkey Island* je popularizovao sistem inventara i interfejs koji danas koriste mnoge 2D point-and-click avanture, sa koman-

THE SECRET OF MONKEY ISLAND JE DOBIO REMASTER 2009. GODINE

dama kao što su "Pick up", "Talk to" i "Look at". Pored rešavanja izazovnih, a ponekad i pomalo nelogičnih zagonetki, igračke čeka i nekoliko piratskih borbi na otvorenom moru. Ovo nisu borbe u pravom smislu te reči, jer duel ne pobeđuje najveštiji mačevalac, već onaj koji smisli najbolju uvredu za protivnika. U tom smislu najviše podseća na nešto što bismo danas nazvali "roast battle".

The Secret of *Monkey Island* danas ima počasno mesto u "panteonu point-and-click avantura". Serijal je dobio pregršt nastavaka u duhu originala, zadržavši svoje uvrnute puzzle, blesav humor i jedinstvenu atmosferu.



TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA

REKT SHOP

REKT.SHOP



SONIC THE HEDGEHOG



Iako je SEGA sa Genesisom prva stupila na "16-bitnu scenu", Nintendo je i dalje vladao kao vodeća sila na tržištu konzola. SEGA je zato odlučila da dizajnira novu maskotu koja bi parirala popularnom Mariu, kao i video igru putem koje bi je predstavila gejmerima širom sveta. Tako se rodio jedan od najprepoznatljivijih likova u istoriji gejminga - munjevito brzi plavi jež po imenu Sonic.



dizajn nivoa. Gejmplej je toliko brz da ćete se u jednom trenutku osećati kao da igrate flipper!



Priča igre je veoma jednostavna - Sonic mora da zaustavi Dr. Robotnika, ludog naučnika koji želi da se dočepa moćnih Chaos Emeralda, i da usput spasi životinje koje je Robotnik zarobio. Svet igre je podeljen na šest jedinstvenih zona, a na kraju svake igrače čeka boss okršaj sa Robotnikom.

ISTRAŽIVANJE IZ 2023. POKAZUJE DA JE SONIC THE HEDGEHOG NAJPOPULARNIJA 2D IGRA U AMERICI

Sonic-ov izgled je zasnovan na mnogim ličnostima iz popularne kulture tog vremena. Glavni dizajner Naoto Ōshima je izjavio da je "pozajmio" telo Mikija Mause, a oblik glave od mačka Feliksa. Njegova obuća je bila inspirisana čizmama koje Majkl Džekson nosi na omotu albuma Bad, kao i bojama Deda Mrazove bunde.



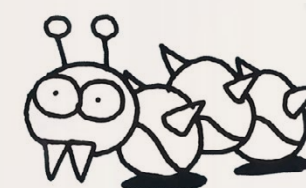
Sonic the Hedgehog je uveo prilično inovativan HP sistem. U svakom nivou se nalaze zlatni prstenovi koje igrači mogu sakupiti. Ako primi štetu, Sonic će ispustiti svo prstenje, a u slučaju da ga neprijatelj uhvate nespremno, "bez prebijene pare", Sonic gubi život.

U POČETNOJ FAZI RAZVOJA, SONIC JE IMAO DEVOJKU KOJA SE ZVALA MADONA

Gejmplej u Sonic the Hedgehog je nastao po uzoru na Mario serijal. Programer Juđi Naka je spojio kompleksne i detaljne pozadine sa veoma jednostavnim kontrolama (D-pad za kretanje i samo jedno dugme za skakanje), ali je želeo da gejmplaj bude daleko brži u poređenju sa igrom kao što je Super Mario Bros. Sve kockice su se složile, i na posletku smo dobili ultra brzi i ludi platformer sa supersoničnom, senzacionalnom akcijom, koju još više ističe fenomenalni



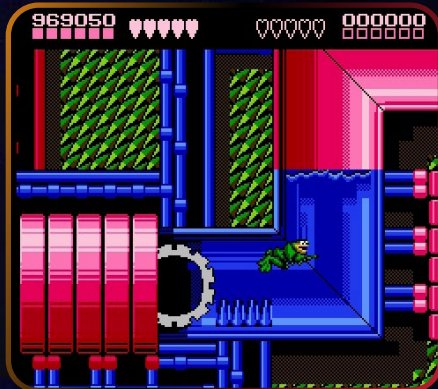
Sonic the Hedgehog je osvojio nagradu za najbolju igru 1991. godine i pomogao SEGI da uzvрати udarac svom večnom rivalu, Nintendo. Originalna igra je udahнула život jednoj od najpopularnijih gejming franšiza svih vremena, koja danas broji preko 50 nastavaka.



BATTLETOADS

Ka o odgovor na izuzetan uspeh Teenage Mutant Ninja Turtles franšize, Rare je izdao igru koja nam je zauvek promenila percepciju žaba iz kreketavih stvorenja koja čitaju novine i željno iščekuju selidbu roda u mega kul heroje koji furaju naočare za sunce.

zaci- ji - u su- protnom bi samo smetali jedni drugima. Jasno vam je da je prelazak cele igre bilo retko dostignuće do kog su dolazili samo najstrpljiviji i najuporniji igrači.



Battletoads je beat 'em up platformer koji prati već dobro utemeljenu formulu žanra. Ipak, Battletoads se istakao po svojoj nemilosrdnoj težini, vrtoglavo brzom i hotičnom gejmpleru i prenaplašenom nasilju koje je bilo karakteristično za mnoge crtače tog doba, kao što su Looney Tunes i Tom i Džeri. Ovoj razigranoj atmosferi su dodatno doprineli simpatičan art stil, blesavi likovi i šašav humor.

Originalni Battletoads je ostvario veliki uspeh, ali franšiza nije zaživela - od 1995. do 2020. godine dobili smo samo jednu Battletoads igru.

MALO JE FALILO DA DOBIJEMO ANIMIRANU BATTLETOADS SERIJU

ORIGINALNI BATTLETOADS VAŽI ZA JEDNU OD NAITEŽIH IGARA U ISTORIJ

Kada je težina igre u pitanju, neki nivoi su bili toliko izazovni da su igrači morali da ih nauče napamet do najsitnijeg detalja kako bi ih prešli - zvuči kao Dark Souls boss borbe, zar ne? Ogromna težina je takođe činila igru praktično nemogućom u multiplejer modu jer su igrači morali da budu u savršenoj sinhroni-



STREETS OF RAGE

Ka ko se gejming industrija oporavljala od velikog kraha sredinom 80-ih, i konkurencija na tržištu je rasla. Kompanije su nastojale da ostanu u korak sa rivalima, pa makar "iskopirali tuđi domaći zadatak". Jedan takav primer je Segin Streets of Rage, beat 'em up naslov koji je vukao inspiraciju iz igara poput Double Dragon i Final Fight.

Najveća čar Streets of Rage-a je njegova neprestana akcija. Kao u Seginoj prethodnoj beat 'em up igri, Golden Axe, horde neprijatelja će vas saletati sa svih strana, a na vama je da ih porazite kako biste prešli na sledeći "ekran". U ratu protiv kriminala niste sami, jer igra podržava i kooperativni multiplejer mod za dva igrača. Gejmpler je dodatno začinjen sa oružjima poput metalnih šipki, bejzbol palica i noževa, ali i pomoćnim itemima koji vraćaju HP, kao što su jabuke i pečeni pilići.

Pored uzbudljivog i dinamičnog gejmplera, zaštitni znak Streets of Rage serijala je njegov kulturni soundtrack koji je komponovao Juzo Koširo. U numerama možemo da čujemo jak uticaj house, techno, R&B i hip hop muzike, a sam Koširo je izjavio da je želeo da bude prvi kompozitor koji bi uveo ove žanrove u svet video igara.

SOUNDTRACK IGRE JE INSPIRISAO MNOGE MODERNE MUZIČARE

Originalni Streets of Rage se danas smatra klasikom u beat 'em up žanru. Serijal je zaživeo i tri decenije kasnije, a 2020. godine je dobio svoj četvrti nastavak.



Sid Meier's CIVILIZATION

Samo još jedan potez. Nema veće laži koju smo ikada izgovorili u trenucima kasnonoćne sesije igranja strategija. Tek je ponoć? Nema problema, ima još vremena. Međutim, samo nekoliko "trenutaka" kasnije, Sunce se pojavljuje na horizontu i polako provlači svoje zrake kroz vaše roletne. Zar već?!

CIVILIZATION JE BIO INSPIRISAN IGRAMA KAO ŠTO SU SIMCITY I POPULOUS

Prinučeni da sačuvate igru i nastavite sa svojim životom (mada neke ni rana zora nije sprečila), nastavićete da razmišljate o najboljim potezima dok pokušavate da zaspate. Za ovu problematiku zaslužan je začetnik svih modernih 4X strategija - Civilization, iliti Civilizacije. Kada pogledamo ko stoji iza ove igre, jasno nam je zašto je jedna od najboljih i najuticajnijih strategija ikada - Brus Šeli je radio na Railroad Tycoon, dok je čuveni Sid Mejer kreirao Pirates!, naslov o kome smo pisali u prethodnom broju Play!Retro specijala.

Civilization kombinuje poteznu strategiju i istorijsku fikciju na jedinstven i zarazan način. Igra je faktički vremeplov kroz čitavu istoriju ljudske civilizacije, od 4000. godine pre nove ere do 21. veka. U ulozi neke



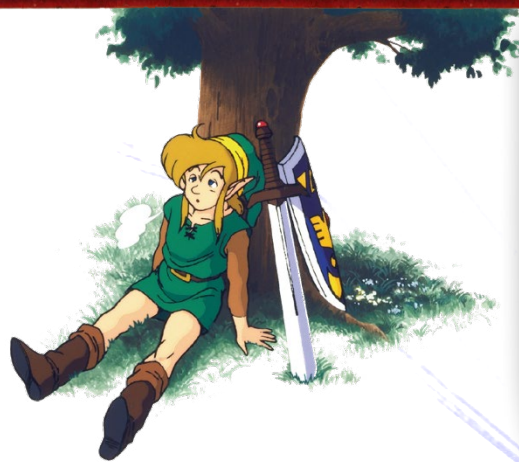
vrste boga, igrači imaju zadatak da razviju i modernizuju svoju civilizaciju, pre svega istraživanjem novih tehnologija i širenjem teritorija kroz ratovanje i diplomatiju. Ceo sistem unapređenja je predstavljen u obliku kompleksnog tech tree-a, koji je konstruisan na osnovu složenosti svake tehnologije. Na primer, da biste izgradili nuklearnu elektranu, prvo morate da naučite vaše žitelje kako da naprave točak. Pored nauke i ratovanja, Civ se takođe bavi mnogim drugim konceptima koje čine jedno društvo, kao što su kultura, politika, religija i trgovina.

Igra se završava kada igrači pokore sve protivničke civilizacije ili kada pošalju svemirski brod do zvezdanog sistema Alpha Centauri, koji deli naziv sa još jednom Sid Mejerovom 4X strategijom iz 1999. godine.

U IGRI JE NAVODNO POSTOJAO BUG KOJI BI NATERAO GANDIJA DA NEKONTROLISANO BACA NUKLEARNE BOMBE

Civilization je vanvremensko remek-delo bez koga mnoge popularne strategije ne bi ni postojale. Igra opstaje i dan danas, i poseduje veliku zajednicu posvećenih fanova.





THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST™



Nintendo je sa SNES-om možda nadmašio SEGA Genesis i trijumfovao u ratu 16-bitne ere, ali je morao da odbrani "titulu vladara" sa video igrama koje bi bile dostojne njihove novopečene konzole. Iako je SNES na izlasku imao samo tri dostupne igre, Nintendo je očarao fanove sa Super Mario World. Godinu dana kasnije, konačno je došlo vreme da se i Nintendova druga najpopularnija franšiza oproma na novoj generaciji konzola. Tako smo dobili vanvremenski klasik, The Legend of Zelda: A Link to the Past.

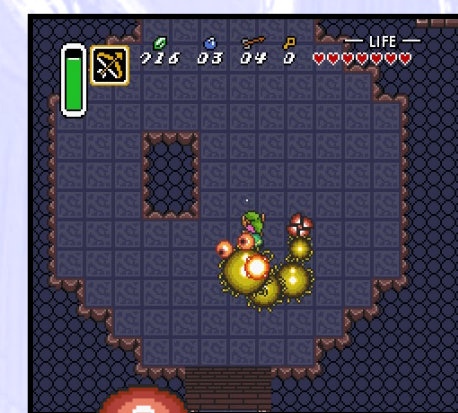
Priča igre se odvija mnogo godina pre prve dve Zelda igre. U ulozi mladog junaka Linka, igrači imaju zadatak da poraze njegovog zakletog neprijatelja Ganona i spase Hyrule kraljevstvo od velike katastrofe. Link se u ranijim naslovima već suočavao sa Ganonom i drugim opasnostima koje su pretile da unište Hyrule, ali će ga ova avantura odvesti u potpuno novi, nepoznati svet - bukvalno! A Link to the Past je bila jedna od prvih igara u istoriji koje su imale

**ČUVENI
MASTER SWORD SE
PRVI PUT POJAVLJUJE
U OVOJ IGRI**

mehaniku paralelnih dimenzija, koja igračima omogućava da putuju između dve različite verzije sveta igre. Link svoju avanturu započinje u svetu svetlosti (Light World), a putem portala može da poseti svet tame (Dark World). Arhitektura ova dva sveta je gotovo ista, ali se u Dark World-u nalaze drugačiji neprijatelji, NPC-evi i tamnice. Link će na ovom putovanju po prvi put pronaći čuveni Master Sword, koji će biti ključan element u mnogim kasnijim naslovima.

**NA NEKIM LOKACIJAMA
U IGRI MOŽEMO VIDETI
SLIKE MARIA**

Za razliku od prethodnika, The Adventure of Link, koji je imao sidescrolling kretanje, igrači Linka kontrolišu iz ptičije perspektive, slično prvencu serijala. Pored toga, naš plavokosi junak je dobio i opciju dijagonalnog kretanja. A Link to the Past donosi dosta akcije, ali stavlja i veliki fokus na rešavanje zagonetki. A Link to the Past je postavio temelje za buduće nastavke i poslužio kao inspiracija za mnoge developere. Odoleo je zubu vremena kao klasik koji ćemo zauvek pamtili!



1991.



Posle silnih pucačina, ratnih strategija, platformera i tabačina, došlo je vreme da se malo posvetimo puzzle žanru. Puzzle igre su uglavnom veoma opuštajuće i najčešće su dizajnirane da se igraju "natenane". Nasuprot tome, naslov pred nama može biti izuzetno stresan.

U Lemmings, jednoj od prvih igara studija DMA Design, budućeg Rockstar North-a, igrači imaju zadatak da odvedu koloniju antropomorfnih leminga na bezbednu lokaciju za ograničeno vreme. Caka igre je u tome što ih ne kontrolišete direktno, već manipulišete njihovu putanju kretanja koristeći sijaset raznovrsnih alata. Ovaj poduhvat nije nimalo lak ako uzmemo u obzir da su nivoi prepuni strmih provalija i to da su leminzi skloni "nihilističkom ponašanju", slično mitu o istoimenim životinjama.

Ovaj stil gejملهja je bio veoma inovativan u vreme kada je tržište bili prezasićeno akcionim igrama, zbog čega je Lemmings dobio pregršt pohvala od igrača i kritičara. Uspeh originala je doveo do mnogih nastavaka i spin-off naslova, ali i do nastanka popularnih igara izvan puzzle žanra. Neke od njih bile su Warcraft: Orcs & Humans i Worms, koji je bio dosta inspirisan mehanikom manipulacije terena u igri. Neki su Lemmings čak proglasili pretečom strategija u realnom vremenu (RTS).

Iako je ovaj serijal danas praktično mrtav, definitivno je ostavio neizbrisiv trag na industriju video igara.



Poznati pisac Teri Pračet je bio opsednut igrom



BESPLATNI INTERNET MAGAZIN SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

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

MORTAL KOMBAT



Kao odgovor na uspeh originalnog Street Fightera, čuveni Ed Bun i Džon Tobijas su kreirali igru koja je napravila pravu pometnju u gejming industriji 90-ih godina prošlog veka. Originalni *Mortal Kombat* je pratio formulu tadašnjih borilačkih igara, ali je pomerio granice žanra sa svojom "rizičnom" izvedbom.

Mimo tada digitalizovane grafike i odličnog dizajna zvuka, *Mortal Kombat* je sa sobom doneo do tada neviđenu količinu nasilja i brutalnosti za jednu video igru. Upravo je to nasilje bilo magični element koji je pomogao da franšiza dostigne popularnost kakvu i dan danas uživa, ali je takođe podstaklo niz kontroverzi i peticija za zabranu igre.



Pored gomile krvi i raskomadanih udova, *Mortal Kombat* se igrao kao klasična tablačina - imao je pet komandi, po dve vrste udaraca i blok, kao i specijalne poteze koji su brzo postali zaštitni znak serijala - Fatalitije. U MK imamo izbor od sedam boraca, uključujući Shang Tsunga, Scorpiona i Raidena.

Niko ne može da porekne "šok uticaj" prve *Mortal Kombat* igre. Od zabrinutih roditelja do američkih senatora, svi su pričali o *Mortal Kombat*u kada je izašao, a neki su odmah pokušali da ga "saseku u korenu". Uprkos tome, igra je opstala i ostvarila neverovatan uspeh na arkadama, a kasnije i milionsku prodaju na kućnim platformama. Serijal je dobio preko 20 nastavaka, uključujući *Mortal Kombat 1* iz 2023. godine.



JOHNNY CAGE JE PARODIJA NA GLUMCA ŽAN KLOD VAN DAMA



ZBOG OVE IGRE JE NASTALO REGULACIONO TELO ESRB



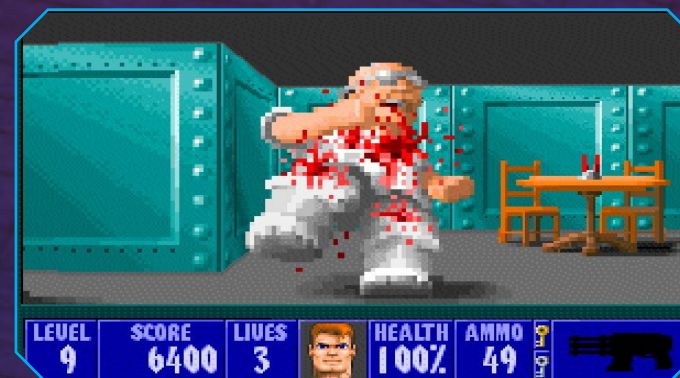
Wolfenstein 3D

Iako se drevni naslovi poput Spasim i Maze War smatraju za preteče FPS igara, prva, prava pucačina iz prvog lica je stupila na scenu tek početkom 90-ih godina, zahvaljujući tehnološkim inovacijama u gejmingu. Tada se kao "grom iz vedra neba" pojavio Wolfenstein 3D i šokirao gejmere sa svojom sirovom, brzom i brutalnom akcijom.

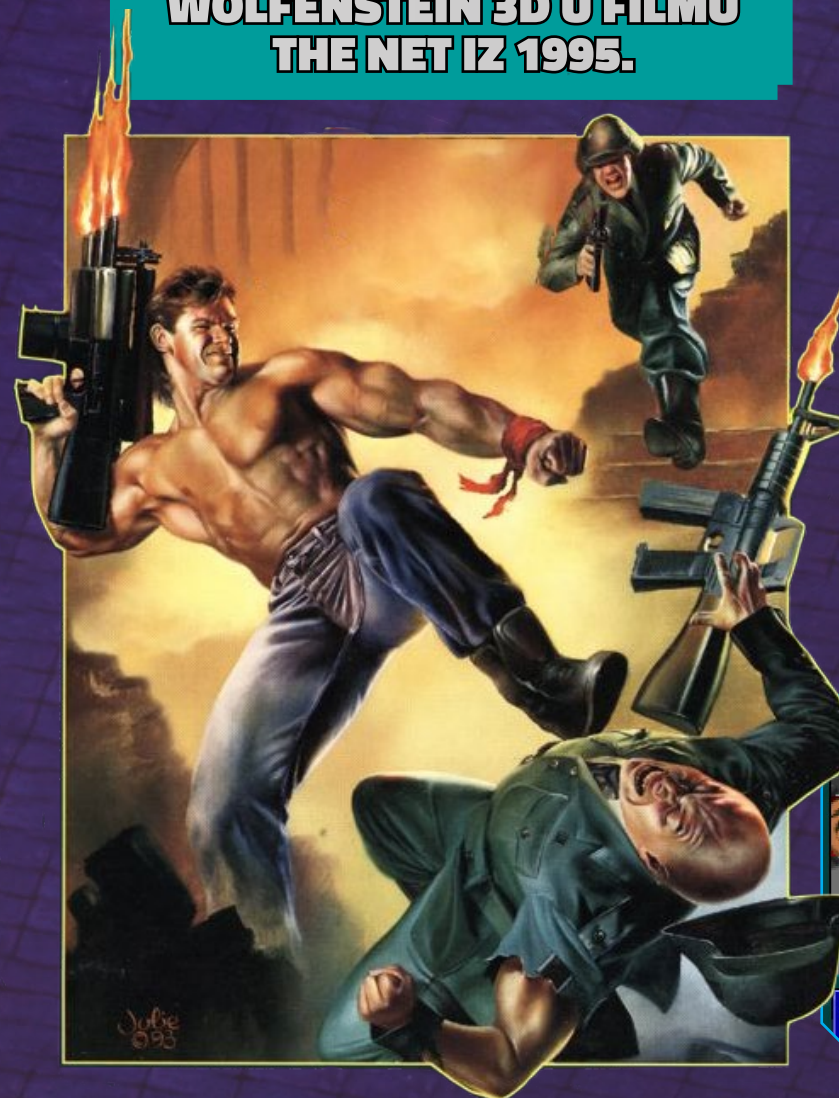
U potrazi za idejama za novu igru, programer Džon Carmak iz id Software studija je 1991. godine želeo da napravi brz i fluidan 3D endžin. Posle dugog perioda eksperimentisanja, dizajnirao je igre Hovortank 3D i Catacomb 3-D kao prototipe. U završnoj fazi izgradnje novog endžina, kompanija je odlučila da napusti Commander Keen seri-



**U IGRI MOŽETE DA PIJETE KRV
AKO VAM JE HP DOVOLJNO
NIZAK**



**SANDRA BULOK IGRA
WOLFENSTEIN 3D U FILMU
THE NET IZ 1995.**



jal i njegov pitomi, skoro dečji vizuelni stil i gejmplej, i da se "prešalta" u malo nasilnije i mračnije vode. Kada kažemo malo, mislimo mnogo, mnogo više.

Programer Džon Romero je najpre predložio akcioni rimejk pionira stealth žanra, Castle Wolfenstein iz 1981. godine. Razvojni tim je uvažio njegov predlog, ali je na posletku odlučio da ukloni sve stealth elemente i da se u potpunosti fokusira na akciju. Id Software je tako napravio brzu i nasilnu igru kakvu gejmeri do tada nisu doživeli.

Sa pričom koja se odvija tokom Drugog svetskog rata, igrači preuzimaju ulogu špijuna Vilijama "B.J." Blazkovica, čija misija je da jednom za svagda sruši nacistički režim u Nemačkoj. Tumaražući kroz nivoe, igrači će morati da se izbore sa hordom vojnika, da bi se u poslednjem konačno suočili sa Adolfom Hitlerom lično (ali u robotskom odelu). Iako su nivoi prezentovani iz 3D perspektive, neprijatelji i objekti su prikazani kao 2,5D sprajtovi.

Wolfenstein 3D se smatra za oca svih pucačina iz prvog lica, a imajući u vidu popularnost ovog žanra, suviše je isticati njegov značaj. Bez ove igre možda nikada ne bismo dobili Counter-Strike, Call of Duty, i mnoge druge FPS naslove. Sledeće veliko ostvarenje Carmaka i ekipe bio je DOOM, o kome možete pročitati više na narednim stranicama.



SUPER MARIO KART



U Play!Retro izdanjima smo se često susretali sa prilično opskurnim naslovima, ali za Mario Kart ste sigurno čuli. Možda ne može da se pohvali pedantnim realizmom koji krasi Gran Turismo ili zvanično licenciranim vozilima Forza serijala, ali momentalno mami osmeh na lice.

Super Mario Kart je predstavio jedinstvenu mešavinu trkačkih i power-up elemenata sa fokusom na multiplejer. Power-up poboljšanja su omogućavala igračima da ometaju jedni druge, popularizujući novi podžanr - Kart Racing. Ovaj trend su ispratili mnoge velike gejming franšize, od Pac-Mana i Crash Bandicoota do Digimona i Sonica.



U JAPANSKOJ VERZIJI IGRE, BOWSER I PEACH PIJU ŠAMPANIJAC KADA POBEDE U TRCI



SUPER MARIO KART JE PIONIR KART RACING ŽANRA



Igrači su imali izbor od osam trkača, od kojih je svaki posedovao posebne statistike. Mogli smo da se trkamo kao brkati vodoinstalater lično ali i njegova vesela družina, uključujući Luigija, Bowsera i Princess Peach. Ovi legendarni likovi su delom zaslužni za popularnost igre, ali čak i da niste ljubitelj Mario serijala, sigurni smo da bi vam se dopala. Super Mario Kart je pristupačan, zabavan i zarazan, a u društvu je prosto nezaboravan.

Pored brojnih reizdanja za kasnije Nintendo konzole, Mario Kart serijal danas broji čak 14 igara - šest za kućne konzole, tri za prenosive konzole, četiri arkadne i jednu za mobilne uređaje. Uspeh se ne može nikako poreći, a dodatak na to je izuzetna prodaja sa najaktuelnijom igrom, Mario Kart 8, koja je na Switchu prodana u preko 40 miliona primeraka!

Virtua Racing



Zahvaljujući "hardverskoj revoluciji" početkom 90-ih, Segine arkadne igre su dostigle potpuno novi nivo. Video igre su u ovom periodu polako prelazile sa sprajtova na trodimenzionalnu grafiku, a SEGA je upravo bila jedan od glavnih lidera u ovoj tranziciji, uprkos žestokim rivalima na tržištu, poput Namca.

SEGA je već godinama "gravitirala" ka 3D igrama, da bi njen "magnum opus" na polju tehnoloških inovacija ugledao svetlost dana 1992. godine. Reč je o Virtua Racing, Seginoj prvoj trkačkoj igri u 3D svetu.

Virtua Racing je oduševio igrače sa svojom naprednom grafikom, detaljnim modelima automobila, vanserijskim frejmrejtom i kompleksnim okruženjima. SEGA je sa ovom igrom takođe predstavila takozvani V.R. View System, koji je igračima omogućavao da se trkaču iz četiri različite perspektive. Sa unikatnim vrstama kabineta i tri staze koje su se prilagođavale različitim nivoima veštine, Virtua Racing je postao neviđena senzacija u igraonicama. U svoje vreme, ovaj naslov je pružao najpribližnije iskustvo vožnje Formule 1.

Kao definitivna preteča žanra 3D trkačkih igara, Virtua Racing je imao veliki uticaj na mnoge buduće naslove. Igra je bila jedna od najprofitabilnijih arkada ranih 90-ih, što je prevazišlo sva Segina očekivanja.

U modernoj eri fotorealistične grafike i igara kao što su F1 i Forza Motorsport, Virtua Racing ćemo zauvek pamtititi kao klasik.



**MAJKL DŽEKSON
JE POSEDOVAO
VIRTUA RACING
ARKADNU
MAŠINU**



DARKSEED

Švajcarski umetnik H.R. Giger je danas verovatno najpoznatiji kao dizajner čuvenog "osmog putnika", ali da li ste znali da je učestvovao u razvoju jedne video igre?

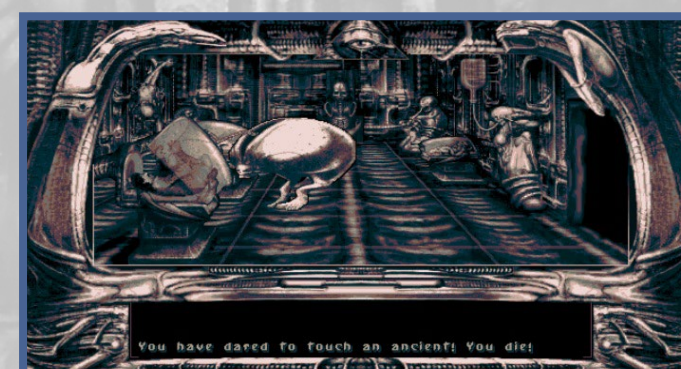
Dark Seed je horor point-and-click avantura u Gigerovom grotesknom stilu, na koji se nadovezuje jednako stravična priča. Igra prati imućnog Majka Dosona, kome u mozak biva usađen vanzemaljski fetus. Dok igrači prolaze kroz stvarni i paralelni Dark World, moraju da odgonetnu njegovu misteriju i spreče rođenje zlokobnog Dark Seeda, čudovišta koje će uništiti čitavo čovečanstvo.

Iako je Dark Seed u osnovi klasična point-and-click avantura, poseduje jednu značajnu razliku - igrači imaju ograničeno vreme za prelazak igre, tačnije tri sata. To nije sve, jer su određeni segmenti u igri takođe vremenski ograničeni - ako se ne nađete na pravom mestu u pravo vreme, vaš dalji napredak će skoro sigurno biti zaključen.

**NA JEDNOM GROBU U IGRI
MOŽEMO VIDETI
IME G. THREEPWOOD**

Pored njegovih kulturnih dela poput "N.Y. City III" i "Li II", kao i zasluga za estetiku igre, Giger je igrao još jednu važnu ulogu u razvoju Dark Seed-a. Zahvaljujući njemu, ovo je jedna od prvih point-and-click avantura sa (tada) visokom rezolucijom od 640x350.

Dark Seed je definitivno uticao na nastanak mnogih igara u horor žanru, uključujući naslove inspirisane Gigerovim stilom. Jedna od njih je Scorn, srpska igra iz 2022. godine.



ALONE IN THE DARK

Pred nama je još jedan revolucionaran naslov, ovog puta iz sveta survival horora. Gejmeri Alone in the Dark najčešće pamte kao igru bez koje ne bi postojao Resident Evil, ali zaslužuje da bude zapamćen kao nešto više od "stepenice" do Capcom-ove čuvene franšize. Iako su horor klišeji uveliko harali filmskom industrijom 90-ih, teško je ne pogledati originalni Resident Evil i reći: "Hej, ovo su ukrali iz Alone in the Dark!"

Radnja igre se odvija u periodu između dva svetska rata, u sumornoj vili lociranoj na američkom jugu koja pripada nedavno preminulom Džeremiju Hartvudu. U ulozi detektiva Edvarda ili Hartvudove rođake Emili, igrači moraju da reše misteriju uklete kuće i sačuvaju živu glavu. Šta bi moglo poći po zlu? Odgovor je, naravno, sve - pirati sektaši, okultni rituali, jeziva čudovišta i još mnogo toga.

Gejmplej se odvija u sličnom maniru kao u Resident Evil - igrači moraju da rešavaju zagonetke i pronađu ključeve kako bi pristupili svim delovima vile. Tokom istraživanja, igrače će vrebati karakondžule koje je moguće ubiti ili izbeći.



ALONE IN THE DARK FILM IZ 2005. SE SMATRA ZA JEDAN OD NAJGORIH FILMOVA SVIH VREMENA

Sa tehničke strane, Alone in the Dark je koristio fiksne uglove kamere, kao i 3D modele karaktera preko statičnih, pre-renderovanih pozadina, što je bila neverovatna novina za to vreme. Interesantno je da su developeri, Infogrames, zapravo morali da koriste fiksnu kameru zbog limitacija tadašnje grafike.

Iako je Alone in the Dark bio pionir u žanru survival horora, brzo su ga nadmašile druge, uspešnije franšize. Resident Evil možda još uvek dominira nad svojim savremenicima, ali ne smemo da zaboravimo na uticajne igre kao što su Amnesia, Alien Isolation, Outlast i mnoge druge. Za 2024. godinu je najavljen Alone in the Dark rimejk, koji će potencijalno oživeti serijal.

ALONE IN THE DARK JE INSPIRISAN DELIMA H.P. LAVKRAFTA



Aladin bi mogao biti jedan od najboljih Diznijevih crtača. Uvek se rado sećamo vrhunske animacije, nezaboravnih numera i odličnog humora legendarnog Robina Vilijamsa bez koga Aladin nikad ne bi bio isti. I dok kvalitet filma nikada nije bio garancija da će igra bazirana na istom biti dobra, Disney's Aladdin na Segi Genesis je ušao u istoriju kao jedna od najboljih adaptacija Diznijevih crtača.

U igri preuzimate ulogu titularnog "uličnog pacova", koji ima zadatak da spase Agrabu i princezu Jasminu od podmuklog čarobnjaka Džafara. Igra prati zaplet filma, sa nekim manjim promenama i dodacima, tako da ćete sigurno prepoznati mnoge likove i lokacije iz originala.

Igra kombinuje akciju i platformisanje na jedinstven i zabavan način. Svaki nivo ima specifičnu tematiku i dizajn, ali jedno je sigurno - svaki izgleda apsolutno prelepo! Od skučenih sokaka Agrabae do misteriozne Pećine čuda, svaka lokacija oduzima dah sa svojom vanserijskom grafikom. Na animacijama iz igre su radili ljudi koji stoje iza originalnog crtača, tako da nas ovo nimalo ne iznenađuje. Igra takođe ima glasovnu glumu, a ulogu Aladina tumači isti glumac iz filma, Skot Vajner.

Disney's Aladdin



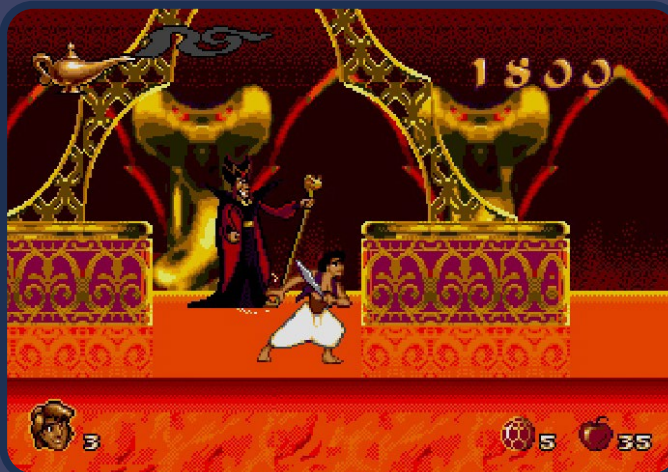
NA ANIMACIJAMA IZ IGRE SU RADILI LJUDI KOJI STOJE IZA ORIGINALNOG CRTAČA

Disney's Aladdin se igra kao klasičan platformer, gde neki segmenti mogu biti zaista izazovni - ako se sećate nivoa u tamnici, onda znate o čemu govorimo! Naravno, tu je i horda neprijatelja koji će vam podjednako zagorčati život. U borbi na raspolaganju imate sablju kao standardno oružje, kao i jabuke koje možete koristiti kao napad na daljinu. Vodite računa o vašim zalihama, jer ako vam ponestane jabuka, u finalnoj borbi nemate nikakve šanse!



ALADDIN IMA DOSTA REFERENCI NA DRUGE DIZNIJEVE JUNAKE

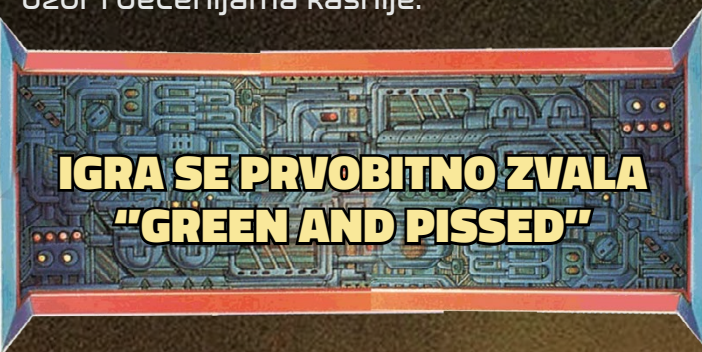
Disney's Aladdin je fenomenalna igra koja savršeno predstavlja svoj IP i zaslužuje sve pohvale. Toliko!





Nije nikakva tajna da je industrija video igara doživela pravi procvat 90-ih godina, ali Doom je ipak priča za sebe. Skromno je reći da ovaj naslov predstavlja prekretnicu za PC gejming, jer nakon nje, studio idSoftware više nikada nije bio isti. Ko nije imao prilike da zaigra prvi Doom, mnogo toga ste propustili. Ali prosvetličemo vas!

Nakon uspešnog Commander Keen serijala i legendarnog Wolfenstein 3D, koji je kasnije postao poznat kao "otac svih 3D pucačina", Džon Karmak i Džon Romero su došli na ideju Doom-a tokom razvoja novog, tehnološki naprednijeg endžina. Sa novim endžinom i imerzivnom 3D grafikom, Doom je potpuno zasenio tadašnje gejmere, ali i druge developere, kojima je poslužio kao uzor i decenijama kasnije.



Ako vam je "priča" igre poznata, onda verovatno znate da je veoma bazična. Ovo je i bila namera developera, jer su hteli u potpunosti da se fokusiraju na gejmler, koji se inače odvijao u prvom licu. Ako vam priča nije poznata, dozvolite nam da vam je prepričamo: Heroj ubija hordu demona i paklenih izroda. The end.



Doom je po mnogo čemu bio prvi. Recimo, ovo je jedna od prvih igara koje su popularizovala online multiplejer, sa nativnim co-op i deathmatch modovima. Stariji čitaoci verovatno pamte da je Doom imao više modova i to je donekle istina, zahvaljujući tome što je ovo praktično prva igra koja je podržavala modovanje. Modovi su se tada zvali WAD i nisu se mnogo razlikovali od današnjih.



Razlozi zbog kojih je Doom između ostalog postao još popularniji jeste složeni dizajn nivoa i realistična fizika napucavanja. Uski hodnici i oštri uglovi koji bi vodili u ogromne arene prepune užarenih metaka i prolivene krvi bili su pravi faktor uzbuđenja za sve igrače. Ne smemo da zaboravimo ni na tajne sobe koje su takođe bile napakovane neprijateljima za dodatni faktor iznenađenja.

Doom je postavio standard ne samo za pucačine već i za video igre u globalu. Dobio je mnoštvo nastavaka, od kojih je Doom iz 2016. godine možda i najuspešniji.

CANNON FODDER

Evo još jedne poslastice za sve one koji su kao klinci voleli "da se igraju rata". Godinama pre nego što su se pojavili naslovi poput Conflict: Desert Storm i Tom Clancy's Rainbow Six, britanski Sensible Software je izdao Cannon Fodder za Amiga računar, originalnu timsku pucačinu sa daškom arkadnog ludila i solidnom dozom crnog humora.

U Cannon Fodder, igrači preuzimaju kontrolu nad jedinicom koju čine dva do četiri vojnika, u zavisnosti od misije. Cilj svake misije je prilično jednostavan: Očistite svaku mapu od neprijateljskih vojnika i raznesite njihove spawn građevine, služeći se teškim naoružanjem koje uključuje puške, granate i rakete. A da, i zaboravite na bilo kakvu "priču" koja bi objasnila ili opravdala vaše postupke!

IGRA JE BILA ZABRANJENA U NEMAČKOJ ZBOG SVOJE RATNE TEMATIKE

Iako vam Cannon Fodder na prvu loptu možda deluje kao "bezumna ratna simulacija", strateški pristup u igri je od izuzetnog značaja, pogotovo u kasnijim misijama. Više nećete moći da uletite u neprijateljsku četu kao Švarceneger u Commandu, već ćete morati dobro da razmislite o svakom vašem koraku i da se brzinski prilagodite svakoj situaciji - samo jedan brzoplet i nepromišljen potez i sigurno ćete ostati bez člana tima!

Imajući u vidu njegovu tematiku, mnogi mediji 90-ih su osudili Cannon Fodder, iako su developeri istakli da igra nosi striktnu antiratnu poruku. Uprkos ovim kontroverzama, Cannon Fodder se danas smatra kulturnim klasikom.



MYST



Video igre nam daju priliku da, barem na kratko vreme, pobeegnemo od stvarnog života i potpuno se izgubimo u nekom drugom svetu. Ovo je bila glavna čar neobične avanture *Myst*, iza koje stoje dva brata, Robin i Rand Miller.

Myst vodi igrače na misteriozno ostrvo koje je potrebno istražiti, a rešavanjem zagonetki moguće je putovati u druge sveteve (takozvani "Ages"). *Myst* je koristio "neverbalno pripovedanje", tako da su igrači morali da se načitaju kako bi saznali nešto više o priči.

Myst je bio prilično neobičan jer se dosta razlikovao od video igara tog vremena, čak i za standarde klasičnih puzzle avantura - bacao je igrače u nepoznato okruženje bez ikakvog objašnjenja, nije imao jasan cilj, vremensko ograničenje, interfejs, kao ni neprijatelje, tako da igrač nije bio u opasnosti u bilo kom trenutku. Osim vas, igrača, u igri praktično "nema žive duše".

DISNEY JE ŽELEO DA NAPRAVI ZABAVNI PARK SA MYST TEMATIKOM

Iako su postojale solidne šanse da će igra biti potpuni neuspeh, *Myst* je oduševio igrače sa svojim imerzivnim svetom, atmosferom, zanimljivim zagonetkama, realističnom pre-renderovanom 3D grafikom i nelinearnom, misterioznom pričom. Prodat je u preko šest miliona kopija i tako postao najprodavanija PC igra, a ovu titulu je držao sve do 2002. godine, kada se pojavio *The Sims*.

Myst je dobio mnoštvo nastavaka, spin-off naslova, rimejkova, romana, stripova, i TV seriju. Takođe je imao veliki uticaj na razvoj VR igara zbog svoje imerzivne atmosfere.



Dok su se Nintendo i SEGA "makljali" oko titule kralja tržišta konzola, Sony je "uzdrmao" globalnu gejming scenu sa svojom 32-bitnom, a ujedno i prvom konzolom - PlayStation. Sony nije ni slutio da će jednog dana čitavo tržište "držati u šaci".

PlayStation vuče svoje korene s početka 1990. godine, kada je Sony radio na istoimenoj eksternoj CD-ROM jedinici za tada neobjavljeni SNES. Nakon bezuspešne saradnje sa Nintendom, Sony je odlučio da sačuva ovaj koncept i razvije sopstvenu konzolu. Time se "uhvatio u koštac" sa najvećim gejming kompanijama u Japanu.

PRVA KONZOLA IKADA KOJA JE PRODALA PREKO 100 MILIONA UREĐAJA, I TO ZA MANJE OD DEZENJE

Na konzoli je radio Ken Kutaragi, budući izvršni direktor Sony Interactive Entertainment-a u sklopu japanske branše kompanije, uz pomoć saradnika u Ujedinjenom Kraljevstvu. Kutaragi je priznao da je bio toliko opsednut projektom da nije spavao nekoliko noći zaredom.

Sony je stavio mnogo toga "na kocku", ali je bio izuzetno pronicljiv i reč o celok-



PlayStation®



upnoj strategiji razvoja konzole. Kompanija je želela da definiše sledeću generaciju igara, zbog čega se u potpunosti fokusirala na "treću dimenziju". Sony je ciljao na jednostavniji i pristupačniji dizajn, čime je privukao ogroman broj third-party developera, što je posledično doprinelo velikom katalogu kvalitetnih igara. Za popularnost konzole je zaslužna i upečatljiva marketinška kampanja, koja je primarno bila usmerena ka mladima. Sve ove odluke su bile ključne za uspeh PlayStation-a.

Za kraj moramo da pomenemo i čuveni PlayStation kontroler, koji je takođe doneo sijaset inovacija. Iako je bio inspirisan SNES-ovim kontrolerom, umesto standardnog D-pada je imao individualne direkzione tastere, kao i dugmiće sa obojenim geometrijskim oblicima (trougao, krug, iks i kocka).

Originalni PlayStation je popločao Sonijev put ka prestolu čitave gejming industrije. Sa prelaskom u 3D svet, mnoge legendarne franšize su ugledale svetlost dana na ovoj konzoli, uključujući Gran Turismo, Crash Bandicoot, Spyro, Tomb Raider, Resident Evil i Tekken.

Rast PlayStation-a se nastavio i u trećem milenijumu, a 2020. smo dobili i njegovo peto izdanje.

PROCESOR	R3000 32-bit @ 33,86 MHz
GRAFIKA	32-bit Sony GPU (Toshiba) Maksimalna rezolucija: 640x480
RAM MEMORIJA:	2 MB
PERIFERIJE:	Klasičan, Analog Joystick, Dual Analog, DualShock
CENA:	299 \$, Inflacija 2024: 633 \$
BROJ PRODATIH UREĐAJA:	102,49 miliona (do 2006)

Sredinom 90-ih se pojavio ozbiljan konkurent u svetu arkadnih borilačkih igara - Tekken. Namco je svoju prvu 3D tabačinu prvobitno izdao kao odgovor na Segin Virtua Fighter, ne znajući da je stvorio jedan od najpopularnijih serijala svih vremena.

Tekken prati tragičnu priču mladog Kazuya, koga je surovi otac Heihachi bacio sa litice kako bi testirao njegovu snagu. Ispunjen besom, petogodišnji Kazuya na samrti sklapa pakt sa Đavolom kako bi se jednog dana osvetio ocu. Ovu priliku dobija godinama kasnije na King of Iron Fist turniru, gde se susreće sa borcima koji su danas poznati svim "tekenašima", uključujući Paul Phoenix-a, Ninu Williams, Yoshimitsua i Ganryua.

鉄拳 TEKKEN

**TEKKEN U BUKVALNOM PREVODU
ZNAČI ČELIČNA PESNICA**

Tekken na prvi pogled deluje kao najobičnija 1v1 tabačina, ali se izdvaja od većine zbog svog sistema komandi. Naime, u Tekkenu svako dugme na kontroleru odgovara jednom udu, što na nekom nivou čak podseća na

simulaciju. Ako za primer uzmemo PlayStation džojped, kocka bi odgovarala levoj pesnici, a krug desnoj nozi. Ovaj sistem je interesantan jer od igrača zahteva brze reakcije i razvijen instinkt, posebno u slučaju komplikovanih kombosa.

Tekken u početku uopšte nije trebalo da bude borilačka igra, već interna platforma za testiranje animiranih 3D modela i naprednijeg mapiranja tekstura. Međutim, kada su se razvojnom timu pridružili Virtua Fighter developeri i kada se pročulo da SEGA radi na nastavku, Namco je odlučio da uzvрати udarac. Pošto je igra bila razvijena za arkadni System 11 koji je u svojoj osnovi bio baziran na PlayStation hardveru, Tekken je vrlo brzo dobio port za Sonijevu prvu konzolu.

**IGRA SE PRVOBITNO
ZVALA RAVE WAR**

Kao što je Kazuya na kraju nadmašio svog oca, Tekken je "razbio" Virtua Fighter, o čemu svedoče i mnogi Ginisovi rekordi koje je postavio - bio je prvi PlayStation naslov koji je prodat u preko milion kopija. Tekken danas poseduje sopstvenu esports scenu, a 2024. godine dobija osmi nastavak u glavnom serijalu igre.





Godina je 2072. Budite se u nepoznatoj svemirskoj stanici, bez sećanja, okruženi kiborзима i mutantima na čelu sa pomahnitalom veštačkom inteligencijom po imenu SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network). Nažalost, ovo u 2024. izgleda kao scenario koji je sve izvesniji, a pre oko 20 godina je bio premisa sada čuvene igre System Shock od studija LookingGlass Technologies.

U Play!Retro specijalu najčešće pokrивamo igre koje su, u svoje vreme, gejming industriju promenile iz korena, pa ni System Shock nije izuzetak. Za početak, igra je maestralno kombinovala veliki broj žanrova, kao što su FPS, RPG i survival horror. Ne smemo da zaboravimo ni na fantastičnu atmosferu koja savršeno prenosi osećaj straha, usamljenosti i izolacije hladnog svemira. Sa tehničke strane,



SYSTEM SHOCK



ORIGIN

A LOOKINGGLASS TECHNOLOGIES™ DESIGN



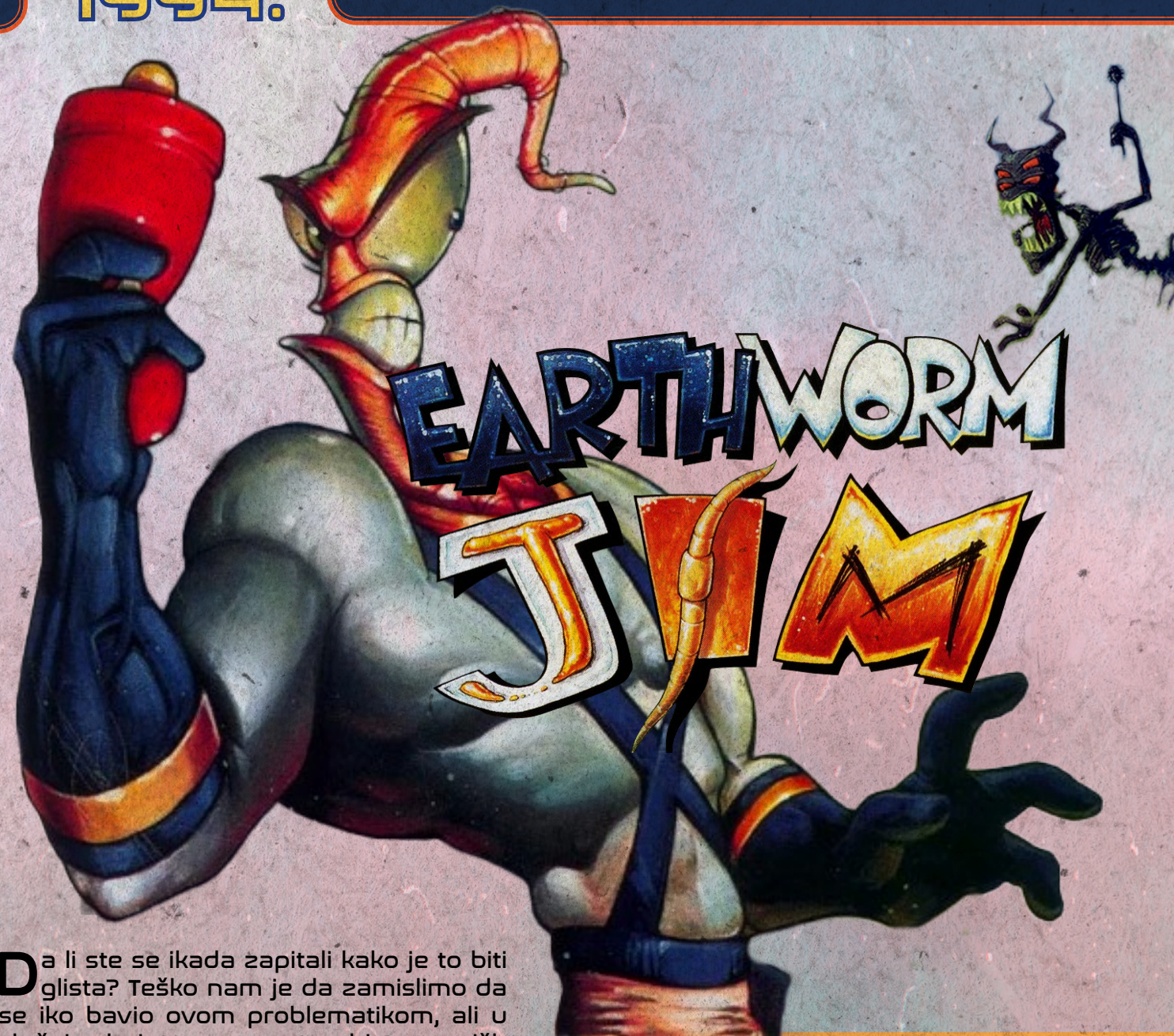
ENDŽIN IGRE JE BIO NAPREDNIJI OD ONOG KOJI JE KORISTIO DOOM

igra je briljirala sa svojim naprednim 3D endžinom i simulacijom fizike.

Priča je bila prilično kompleksna za svoje vreme, sa višeslojnim narativom koji se pored cut scena odvijao i kroz audio logove i mejlove. Igrače je raspametio gejmler koji je bio nelinearan i koji je nudio potpunu slobodu u istraživanju. Za kraj moramo da pomenemo i SHODAN, koja se danas smatra za jednog od najpoznatijih negativaca iz sveta video igara.

Da System Shock ne postoji, verovatno nikada ne bismo dobili igre kao što su Deus Ex, BioShock, Portal, Half-Life, Prey i mnoge druge.

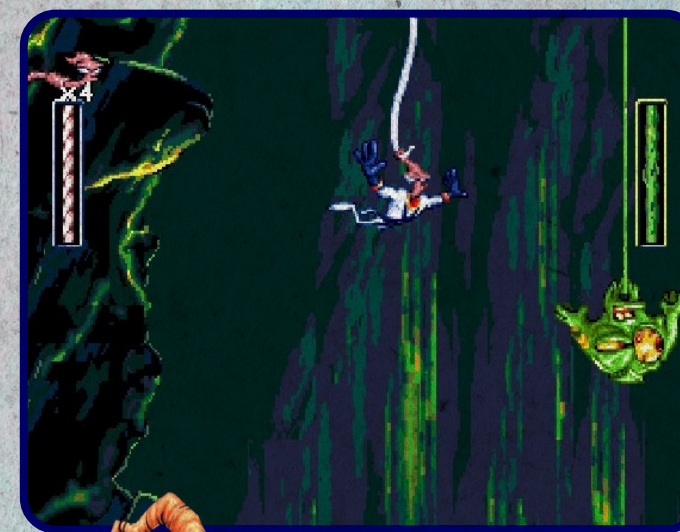




Da li ste se ikada zapitali kako je to biti glista? Teško nam je da zamislimo da se iko bavio ovom problematikom, ali u slučaju da jeste, verovatno biste zamišljali dosadan i ljigav život u blatu i strahu da vas neka koka ne pokljuca. ALI! Šta ako biste kao glista imali robotsko odelo, plazma blaster i vodili rat protiv vanzemaljaca, pobesnelih krava i psiho-mačaka?

Iako zvuči kao da "izvodimo besne gliste", ovo je zapravo premisa jedne simpatične igre iz sredine 90-ih koju su izdali Shiny Entertainment i Playmates Interactive Entertainment. Ako do sada niste pogodili, govorimo o igri Earthworm Jim.

Earthworm Jim na jedinstven i vrlo smešan način kombinuje uzbuđljivu akciju, izazovan platforming i specifičan smisao za humor. Iako je igra primarno platformer, neki nivoi zalaze u domene drugih žanrova i pružaju potpuno drugačije iskustvo. Ovaj aspekt igre je posebno iz-



**OVAJ SERIJAL IGARA JE
INSPIRISAN TMNT I SONIC
THE HEDGEHOG FRANŠIZAMA**

**ORIGINALNI EARTHWORM JIM JE 2010. GODINE DOBIO HD
RIMEJK ZA TADAŠNJE KONZOLE**



ražen u nastavcima, u kojima ćete naleteti na neke zaista uvrnute momente.

Earthworm Jim serijal je verovatno najprepoznatljiviji po izrazito bizarnim nivoima, situacijama i interakcijama sa čudnovatim stvorenjima poput vrane u svemirskom odelu i ludog naučnika sa majmunom na glavi, a ne smemo da zaboravimo ni na satirični humor koji prilično naginje ka crnom humoru.

Igra se pokazala izuzetno uspešnom u jako kratkom periodu, te smo već naredne godine dobili nastavak koji je podelio publiku time što nije u potpunosti preneo formulu iz originala, niti ju je odbacio u potpunosti. Earthworm Jim serijal je zaživeo još nekoliko godina sa par nastavaka i portova, dok se danas smatra dormantnom, ako ne i potpuno ugašenom franšizom.



WARCRAFT

ORCS & HUMANS



U analima istorije video igara, jedan naslov se ističe kao prekretnica za žanr strategija u realnom vremenu (RTS), ali i čitavu industriju. Naravno govorimo o Warcraft: Orcs & Humans, koji ne samo da je popularizovao žanr, već je iznedrio i jednu od najvećih gejming franšiza ikada.

Koreni Warcrafta sežu do ranih 90-ih, kada su Majkl Morhajm, Alan Adham i Frenk Pirs osnovali malu kompaniju Silicon & Synapse. Pošto su ljudi greškom mislili da se ime kompanije odnosi na silikone koji se koriste u plastičnoj hirurgiji, tim je konačno odlučio da se preimenuje u Blizzard Entertainment. Vođeni ljubavlju prema strategijama, konkretno Dune II, Blizzard developeri su želeli da redefinišu formulu RTS žanra u sopstvenom fantasy settingu.

Bogata istorija Warcraft univerzuma počinje sa ratom između ljudi i orkova, koji su krenuli u veliku invaziju na Azeroth. Slično pomenutom Dune II, igrači u Orcs & Humans su imali zadatak da sakupe resurse, izgrade svoju bazu, razviju vojsku i pobede protivnika. Ovaj stil gejmlje je bio veoma karakterističan za tadašnje strategije, ali je Blizzard



Blackhand has assigned you to an outpost in the



As a test of your abilities, the King has appointed you as Regent over a small parcel of

svoj RTS prvenac odveo na potpuno novi nivo sa inovativnim mehanikama, originalnim misijama i pristupačnim multiplejer modovima, koji su kasnije postali standard u RTS žanru. Obe frakcije su imale specifičan stil igre i posebne jedinice, kao i sopstvenu kampanju sa po 12 misija.

ORCS & HUMANS JE INICIJALNO BIO ZASNOVAN NA WARHAMMER UNIVERZUMU

Iako nije bila prva moderna strategija sa multiplejer modom, Orcs & Humans je nudio opciju igranja putem modema, IPX mreže ili u lokalu. Blizzard je fanovima time pružio priliku da se oprobaju protiv drugih igrača, što je bilo daleko izazovnije od AI mečeva. To nije sve, jer je igra podržavala i crossplay između IBM-PC i Macintosh računara.

Orcs & Humans je više od video igre. Kao naslov rođen iz ljubavi i strasti prema igrama, transformisao je Blizzard u jednu od najvećih AAA kompanija današnjice, udahnuo život fantastičnom svetu Warcrafta i postavio temelje modernog gejminga. Reign of Chaos i World of Warcraft s početka 2000-ih su sledeće velike prekretnice za serijal, ali ovo je ipak tema za neku drugu priliku.

TOKOM RAZVOJA IGRE, BLIZZARD NIJE IMAO LAN KONEKCIJU U SVOJIM KANCELARIJAMA



The Elder Scrolls

ARENA

Predstavljamo vam prvo poglavlje jednog od najpopularnijih RPG serijala današnjice i dalekog pretka *Morrowinda*, *Obliviona* i *Skyrima*. Arena je takođe bila RPG prvenac za Bethesda, koja je 90-ih bila poznatija po svojim sportskim i akcionim naslovima. Ovo je prilično ironično, s obzirom da Arena uopšte nije trebalo da bude RPG, već neka vrsta simulacije borbe gladijatora, od čega i potiče naziv igre. Bethesda je na posletku odlučila da se više fokusira na questove, dizajn tamnica i RPG elemente. Tako se rodio The Elder Scrolls serijal.

ČUVENI TOD HAURD SE PRIDRUŽIO BETHESDA TIMU KAO QA U PERIODU RAZVOJA ARENE



Arena igrače vodi na Tamriel, masivni kontinent sa proceduralno generisanim tamnicama i gradovima, izuzev lokacija koje su vezane za main quest igre. Mimo main questa, igrači imaju potpunu slobodu istraživanja, što Arenu čini open world igrom. Arena možda nije bila prva igra otvorenog tipa, ali je usavršila gejملهj mehanike koje su danas i te kako zastupljene. Jedna od njih je smena dana i noći, koja nije bila tu samo iz estetskih razloga. Na primer, čudovišta su noću bila daleko brojnija i aktivnija.

Kao i u kasnijim The Elder Scrolls naslovima, igrači na početku Arene stvaraju svog lika, birajući njegovo ime, pol, rasu, klasu i izgled. U borbi, koja se inače odvija u realnom vremenu, igrači na raspolaganju imaju široki asortiman oružja i magije. Sa svakim trijumfom stiču iskustvo, što im daje priliku da unaprede veštine svog lika.

Arena je bila notorno teška i surova, pogotovo za nove igrače, pošto su se veoma moćna, "endgame" čudovišta ponekad pojavljivala u prvom dungeonu u igri. Ken Rolston, glavni dizajner *Morrowinda*, priznao je da je zaginuo više od 20 puta pre nego što je izašao iz početne tamnice.

RADNJA ARENE SE ODVIJA 34 GODINA PRE OBLIVIONA



Ako možete da podnesete DOS grafiku iz sredine 90-ih, toplo vam preporučujemo da isprobate Arenu, barem dok ne izađe TES: VI. Ako ste strastveni ljubitelj The Elder Scrolls serijala, nikako je ne smete propustiti!

U IGRI SE MOŽETE OTROVATI ALKOHOLOM





SEGA SATURN

Pošto je gubila bitku na "16-bitnom frontu", SEGA je odlučila da krene u novu "ofanzivu" protiv Nintendo sa svojom prvom 32-bitnom konzolom - Saturn. Dosta se očekivalo od SEGE posle revolucionarnog Genesis, ali danas svi znamo da je Saturn nažalost označio "početak kraja" za SEGU, barem kada su konzole u pitanju.

Razvoj Saturna je počeo 1992, iste godine kada se pojavila Segina nova serija hardvera za arkade, Model 1, koja je podržavale 3D igre poput Virtua Racing. Model 1 je bio izuzetno skup, zbog čega je SEGA odlučila da napravi jeftiniji i efikasniji procesor u saradnji sa japanskom kompanijom Hitachi. Pošto je tokom razvoja postalo očigledno da jedan SH-2 CPU nije dovoljan da "potera" grafiku 3D igara, Saturn je na kraju imao dva. Kada su se pročule tehničke mogućnosti PlayStation-a, SEGA je takođe odlučila da u Saturn ugradi drugi VDP (video display processor). Jasno je da je SEGA dosta uložila u moćan hardver, ali je Saturn zato postao jedna od najskupljih konzola na tržištu.

SEGA SATURN SE SMATRA KOMERCIJALNIM NEUSPEHOM



U početnom periodu nakon izlaska, Saturn je u Japanu bio daleko uspešniji od PlayStation-a. Međutim, u Americi je situacija bila potpuno suprotna - čak i nakon sniženja inicijalne cene, Saturn ironično nije uspeo da nadmaši svog prethodnika, Genesis. Iako je imao superiorniji hardver, Saturn su mnogi opisali kao "2D sistem" koji nije bio optimizovan za renderovanje 3D okruženja, za razliku od suparnika PlayStation-a, a kasnije i Nintendo 64.

Saturn je na tržište stigao sa igrama koje su uglavnom bile portovi Seginih arkada, kao što su Virtua Cop i Virtua Fighter. U ovom periodu se radilo i na prvoj 3D igri u Sonic the Hedgehog serijalu, Sonic X-treme, ali je ovaj projekat na kraju otkazan.

SEGA JE SATURN KONZOLU REKLAMIRALA U PLAYBOY ČASOPISU

Sa 9,26 miliona prodatih konzola, Saturn se smatra komercijalnim neuspehom. U avgustu 1997. godine Sony je kontrolisao 47% tržišta konzola, Nintendo 40%, a SEGA samo 12%. Godinu dana kasnije, SEGA je pokušala da se "vrati u igru" sa svojim sledećim gejming sistemom, Dreamcast, ali bezuspešno.



PROCESOR	2x Hitachi SH-2 32-bit @ 28,63 MHz
GRAFIKA	2x Video Display Processor (VDP) Maksimalna Rezolucija: 704 x 512
RAM MEMORIJA:	2 MB
PERIFERIJE:	Kontroler, 3D Pad, Arcade Racer, Virtua Gun
CENA:	399 \$, Inflacija 2024: 844 \$
BROJ PRODATIH UREĐAJA:	9,26 miliona (do 2000)

1994.

Sensible WORLD OF SOCCER

Evodne igre koja je nastala iz neizmerne ljubavi prema najpopularnijem sportu na svetu. Ne govorimo ovde o FIFA, PES-u ili Football Manager-u, već vanvremenskom ostvarenju koje je elegantno kombinovalo najbolje elemente iz ova tri naslova - Sensible World of Soccer, čuveni hit studija Sensible Software.

Gejmplaj SWOS-a je podeljen na dve celine. Prva je igranje samih utakmica, gde kontrolišete fudbalere iz ptičije perspektive. Iako su bile prilično jednostavne, kontrole su igračima pružale pregršt mogućnosti.

Sada dolazimo i do menadžerskog aspekta igre, koji je bio izuzetno bogat i složen za svoje vreme. SWOS je posedovao podatke o ogromnom broju svetskih liga, sa ukupno 1.500 timova i 27.000 igrača. U igru su uključeni i mnogi srpski klubovi, uključujući Partizan, Crvenu Zvezdu, Budućnost, Zemun i Rad.

SRBIJA JE BILA DOMAĆIN NEKOLIKO SWOS TURNIRA

SWOS nudi karijerni režim gde kao menadžer možete da igrate do 20 sezona. Svaki fudbaler poseduje posebne statistike (brzinu, preciznost, kontrolu lopte i mnoge druge), koje određuju njegovu cenu. U zavisnosti od vašeg uspeha, drugi klubovi i nacionalne reprezentacije će pokušati da vas "vrbuju".

Iako nije dobio moderne nastavke, Sensible World of Soccer je i dan danas izuzetno popularan u Evropi, pogotovo u Nemačkoj i Poljskoj. Fanova igre ima i u našoj zemlji, koja je bila domaćin nekoliko internacionalnih turnira.



Lenovo
LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)

Windows 11

Power Play

REACH YOUR
IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo



Ko još ne voli dobru priču o putovanju kroz vreme? Kaoiskusni vremeplovci, mi iz Play! redakcije smo se nagledali ovakvih priča u knjigama i filmovima, ali i video igrama. Jedna takva igra je Chrono Trigger, japanski RPG iza koga stoje tri velikana - kreator Final Fantasy serijala, tvorac Dragon Quest serijala i čuveni autor Dragon Ball mange.

CHRONO TRIGGER IMA ČAK 13 ZAVRŠETAKA

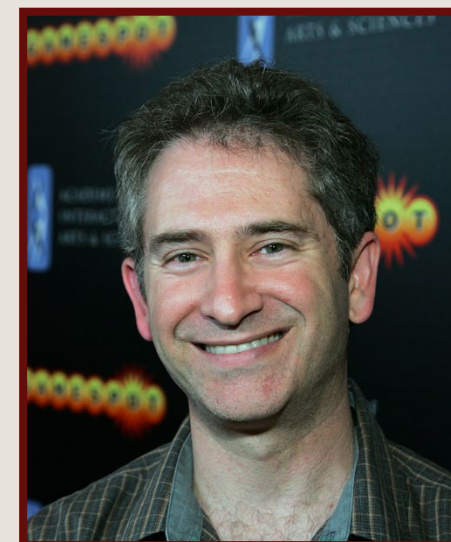
U igri pratimo mladića po imenu Crono, koji se greškom vraća 400 godina u prošlost. Tokom priče, Crono i njegova družina će posetiti ledeno doba, srednji vek, postapokaliptičnu budućnost i druge periode. U trenutku kada igrač dobije mogućnost da slobodno putuje kroz vreme, priča počinje da se razvija u nelinearnom pravcu, što znači da protiv poslednjeg bossa možete da se borite kad god poželite! Ne možemo dovoljno da naglasimo koliko ova mehanika utiče na priču, koja ima čak 13 završetaka.

Chrono Trigger je u svojoj srži klasičan RPG, ali sa nekoliko bitnih razlika. Igra koristi active time battle sistem iz Final Fantasy serijala, ali vam nudi opciju da se prebacite na potezni sistem u bilo kom trenutku. Za razliku od mnogih drugih JRPG-ova, u igri ne postoje nasumične borbe i zasede od neprijatelja, tako da igrači uvek imaju vremena da se adekvatno pripreme.

Chrono Trigger je vrlo brzo postao veliki hit zbog svojih inovativnih gejملهj mehanika, nelinearne priče i dopadljivih likova. Osim dva nastavka, ovaj serijal je nažalost mrtav već više od 20 godina, i nadamo se da će ga neko jednog dana oživeti. Neko iz budućnosti možda?



Koreni Velikana Današnjice



Majkl Morhajm

Blizzard Entertainment (1991)

U februaru 1991. godine, u Kaliforniji se spustila mećava koja je udahnula život jednoj od najvećih gejming kompanija današnjice - Blizzard Entertainment. Ova, sada masivna AAA kompanija, započela je svoju odiseju u svet video igara pod nazivom Silicon & Synapse, kao mali tročlani tim koga su činili Majkl Morhajm, Frenk Pirs i Alan Adham.

Blizzard je isprva razvijao portove igara drugih studija, da bi nekoliko godina kasnije počeo da radi na sopstvenim projektima. Neki od njihovih najranijih naslova bili su Rock n' Roll Racing, The Lost Vikings i Blackthorne, ali je postojala jedna igra koja je kompaniju zauvek promenila iz korena - Warcraft: Orcs & Humans.

Danas ne postoji gejmer na celom svetu koji nije čuo za Blizzard i njihove revolucionarne franšize, uključujući gorepomenuti Warcraft, Diablo, StarCraft, Hearthstone i Overwatch.

id Software (1991)

U sličnom periodu kada je nastao Blizzard, četiri člana programerske firme Softdisk, Džon Karmak, Džon Romero, Tom Hal i Adrijan Karmak, osnovali su id Software. Iako ovo ime možda ne odzvanja tako snažno kao Blizzard, id Software je ostavio neprocenjiv trag na gejming industriju kakvu danas poznajemo.

Pre svega, kompanija je uvela značajne inovacije u domenu endžina i 3D grafike na računarima, koje su poslužile kao osnova za naprednije tehnologije i metode koje se i dan danas koriste u gejmingu. Id Software je zaslužan za stvaranje i popularizaciju first-person shooter (FPS) žanra, sa masivnim hitovima Wolfenstein 3D, Doom i Quake. Kompanija je 90-ih takođe izdala nekoliko FPS naslova drugih developera, uključujući Heretic i Hexen II.

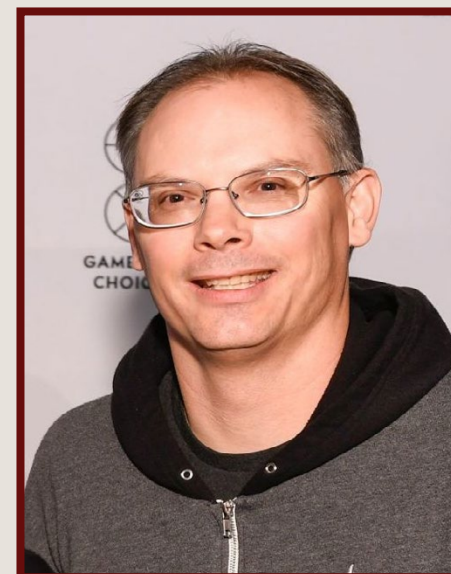


Džon Karmak

Epic Games (1991)

Originalno poznat kao Potomac Computer Systems, Tim Svini je samostalno osnovao Epic Games čije sedište se u početku nalazilo u kući njegovih roditelja. Nakon izlaska njegove prve igre Z2T i dolaska Marka Rejna, koji je ranije radio za id Software, kompanija je naglo krenula da raste.

Ključni momenat u istoriji kompanije, ali i cele gejming industrije, jeste izlazak Unreal endžina, komercijalno dostupnog alata koji danas koristi na milione developera. Njegov značaj je neprocenjiv za tržište video igara, a 2014. godine je ušao u Ginisovu Knjigu Rekorda kao "najuspešniji gejming endžin svih vremena". Ne možemo da govorimo o Epic-u a da ne pomenemo i neke od njegovih najpoznatijih naslova, kao što su Jazz Jackrabbit, Gears of War i naravno Fortnite Battle Royale, koji danas broji preko pola milijardi igrača.



Tim Svini

1995.

TWISTED METAL



Sa zapletom koji zvuči kao direktan spin-off TV serije Blood Drive, Twisted Metal nas vodi u (tada) daleku budućnost 2005. godine, gde misteriozni Calypso organizuje smrtonosni turnir na paklenim ulicama Los Angelesa. Twisted Metal nije klasična trkačica, već haotični battle royale derbi u kome pobeđuje poslednji preživeli vozač.

PRVA SEZONA TWISTED METAL TV SERIJE JE IZAŠLA 2023. GODINE

Sa ponudom od 12 jedinstvenih vozila, igrači mogu da se oprobaju u singleplejer kampanji ili split-screen duelu za dva igrača. Pošto je glavni cilj svakog meča da raznesete vaše protivnike, oružja su igrala ključnu ulogu. Od univerzalnih oružja, igrači na raspolaganju imaju mitraljeze, rakete i mine, dok svako vozilo poseduje unikatni arsenal koji uključuje napalm bombe, smrtonosne lasere, bacače plamena i Moltovljeve koktele. Što se likova tiče, imamo izopačenog klovna Sweet Tooth-a, koji je ujedno prikazan na omotu igre, bukvalno otelotvorenje smrti po imenu Mr. Grimm, usamljenog taksistu Čarlija Kejna, i mnoge druge.

Ideja Twisted Metala se rodila dok su developeri iz studija Singletrac bili zaglavljani u koloni automobila na jednom autoputu za Los Angeles. Zamišljajući scene iz filmova u režiji Majkla Beja, zaključili su da bi svi njihovi problemi bili rešeni ako bi prosto razneli sve ostale automobile.

Twisted Metal je izašao za PC i PlayStation, koji se pojavio na tržištu godinu dana ranije. Igra je dobila nekoliko nastavaka i spin-off naslova, ali je serijal 2012. godine nažalost "pao u komu".



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY



RAYMAN



Kada danas čujete reč Ubisoft, verovatno vam se neće ništa pomisliti na neku od njihovih najuspešnijih franšiza kao što su Assassin's Creed i Far Cry. Ono što možda ne znate, jeste da je ova čuvena kompanija napravila svoj prvi veliki iskorak u industriji zahvaljujući igri Rayman.

Rayman možemo opisati kao klasičan side-scrolling platformer, ali ga njegov neodoljivi šarm izdvaja od drugih igara ovog žanra, koji je u to vreme bio i te kako zastupljen. U ulozi titularnog junaka, Rayman igrače vodi na nezaboravno putovanje tokom koga ćete se osećati kao da se nalazite u nekom crtaću iz 90-ih. Posetićete mnoštvo živopisnih i šarenih krajolika, kao što su "Band Land", svet koji je izgrađen isključivo od muzičkih instrumenata, ili "Picture City", u kome ćete skakutati po olovkama, rezačima i gumicama i krstariti po moru mastila.

RAYMAN JE DOBIO IME PO RAY TRACING TEHNICI

Misija igrača je da pronađu i oslobode sve Electroone, ali ovo nije nimalo lak poduhvat. Uprkos prelepom svetu i simpatičnim likovima, Rayman je notorno teška igra sa izazovnim, a ponekad skoro nemogućim platformerskim segmentima. Ako ste igrali Raymana, sigurno ste zaginuli i po nekoliko stotina puta pokušavajući da pređete neke od nivoa.

Raymana se svako "dete 90-ih" rado seća sa velikom nostalgijom. Ova nostalgija dolazi i sa određenom dozom tuđe, pošto je Ubisoft skoro potpuno zapostavio ovaj, sada uspavani serijal.



CLOCK TOWER



Clock Tower je igra rođena iz ljubavi prema starim horor filmovima, konkretno delima italijanskog reditelja Daria Arđenta. Ako ste ikada gledali Phenomena ili Suspiria, njihovu jezivu atmosferu ćete sigurno osetiti u ovoj igri.

Naš saputnik na ovoj stravičnoj point-and-click avanturi je Jennifer Simpson, devojčica bez roditelja koja na početku priče biva usvojena od strane porodice Barrows. Jennifer stiže u svoj novi dom i najpre sve deluje uobičajeno, dok ne shvati da je konstantno uhodi misteriozni Scissorman naoružan džinovskim baštenskim makazama, kao i da je njena nova "majka" zapravo vođa satanističke sekte.

PRIČA IGRE JE INSPIRISANA FILMOM PHENOMENA

Jennifer je skoro pa potpuno bespomoćna, što je odlika koju ćemo videti u modernijim horor igrama poput onih iz Amnesia serijala. Samo jedan pogrešan korak i naša glavna junakinja će postati nova žrtva na okultnom oltaru ove izopačene porodice. Naš cilj je da izvučemo živu glavu, ali nije sve tako jednostavno - svaki izbor igrača je ključan, toliko da Clock Tower ima čak 9 završetaka.

Za dizajn skoro svih likova u igri, developeri iz Human Entertainment studija su koristili fotografije stvarnih ljudi. Inspiracija za Jennifer bila je glumica Dženifer Koneli, koja tumači glavnu ulogu u filmu Phenomena.

Clock Tower je dobio još tri nastavka, a 2024. godine izlazi i remaster za PC i novu generaciju konzola.

COMMAND & CONQUER

U završnoj fazi razvoja njihove proslavljene strategije Dune II, Westwood Studios je sebi zadao težak zadatak - da napravi ultimativni RTS. Vođeni osnovama RTS žanra koje su uspostavili sa Dune II i nekim novim idejama, developeri su započeli rad na Command & Conquer, inspirisani tadašnjim previranjima u svetu, konkretno Zalivskom ratu.

**COMMAND
& CONQUER
JE POSTAO BESPLATAN
2007. GODINE**

Command & Conquer igrače baca u žarište sukoba između dve globalne frakcije: Global Defense Initiative (GDI) pod vođstvom Ujedinjenih Nacija i terorističke organizacije Brotherhood of Nod, na čelu sa misterioznim Kejnom. Rat izbija zbog pojave Tiberijuma, moćne ali veoma opasne vanzemaljske supstance, koja je ujedno i jedini resurs u igri.

Kao što možemo očekivati od gotovo svake moderne strategije u realnom vremenu, Command & Conquer od igrača zahteva da izgrade bazu, sakupljaju resurse, ojačaju vojsku i unište sve



neprijateljske građevine, ili da zauzmu određene teritorije. Obe frakcije u C&C imaju posebne jedinice, strategiju, stil igre i tajno oružje. Na primer, GDI ima bolji napad i odbranu ali su njihove jedinice skuplje i sporije, dok se sektaši iz Noda više oslanjaju na brzinu, jeftiniju i brojniju vojsku i neuobičajene taktike.

Slično Warcraft: Orcs & Humans, obe zaraćene strane u Command & Conquer imaju sopstvene kampanje sa posebnim misijama. Informacije o svakoj misiji igrači dobijaju putem igranih filmića u kojima glume zaposleni iz Westwood Studios-a, kao i jedan jedini profesionalni glumac, Džozef Kukan, koji tumači ulogu Kejna.

Uz Dune II i Warcraft: Orcs & Humans, Command & Conquer je postavio novi standard za sve buduće RTS igre. Originalno izdanje za DOS je nudilo multiplejer opciju za četiri igrača, što je bilo izuzetno retko za taj period. C&C je zato zaslužan i za popularizaciju igranja u multiplejeru uopšte.

Electronic Arts je kupio Westwood Studios tri godine nakon izlaska igre, ali su pojedini članovi originalnog tima nastavili da rade na mnogobrojnim nastavcima i ekspanzijama. Nove C&C igre su nastavile da izlaze na godišnjem nivou, od kojih su Red Alert i njegovi nastavci možda i najpopularniji.



Ah, crvići. Ako ste dete 90-ih verovatno ste isprobali bar jednu igru iz ove legendarne franšize. Ako bismo sada uradili anketu, verujemo da bi se većina vas prvo setila Worms Armageddon-a, ali smo se ovom prilikom vratili korenima.

Originalne crviće je osmislio Endi Dejvidson, tada nepoznati radnik u prodavnici kompjutera koji je razvio igru za Amiga računare u saradnji sa kompanijom Team 17, koja je i dan danas najpoznatija po Worms serijalu.

ORIGINALNI NAZIV IGRE BIO JE TOTAL WORMAGE

Worms je potezna strategija koja spada u podžanr artillery igara, koje su bile vrlo popularne početkom 90-ih. Glavna karakteristika artillery igara je potezni gejملهj sa oružjem, obično tenkovima i topovima, čiji projektili prate balističku putanju i ponašaju se kao rakete iz stvarnog života. Artillery igre su na neki način ekstenzija prvobitne namene računara, koji su se nekada koristili za vojne proračune i praćenje putanja raketa.



U Worms, igrači kontrolišu šašave crviće koji na raspolaganju imaju mnoštvo oružja i pomoćnih sprava, sa zadatkom da poraze, ili bolje rečeno unište protivnika. Eksplozije mnogih oružja deformišu teren i kreiraju velike kratere, tako da igrači moraju da vode računa i o ovom aspektu igre.

WORMS



WORMSI SU INSPIRISANI LEMMINGSIMA

Popularnost igre može se pripisati njenim gejملهj mehanikama, koje su lake za naučiti ali teške za savladati (mantra - easy to learn, hard to master). Sa svojim luckastim slapstick humorom, inovativnim oružjem i zaraznim, kompetitivnim gejملهjom, crvići su brzo postali vanvremenski klasik.

Worms serijal je dobio preko 15 nastavaka i spinoff naslova, ali bi se mnogi fanovi složili da modernijim 3D izdanjima nedostaje šarm originala.

DOMAĆI GAMING MEMOARI: NOSTALGIČNA PERSPEKTIVA

Dvedesete su nažalost bile prilično mračno doba po pitanju industrije video igara sa naših prostora. Posle naglog uspona domaćeg tržišta sa kućnim računarima kao što su Galaksija, TIM i Lira, kao i naporima uticajnih izumitelja poput Voje Antonića, cela scena u našoj zemlji je naglo utihnula. Međutim, Srbija je odolela ovim nedaćama, i koliko-toliko uspela da održi korak sa drugim zemljama po pitanju računarske tehnologije i video igara, a tu je bio i čuveni Svet Kompjuteru koji je poslužio kao zvezda vodilja u ovim mračnim vremenima.

Sa padom domaće scene, piraterija je postala izuzetno rasprostranjena. U arhiviranim brojevima Sveta Kompjuteru i dan danas možemo da vidimo oglase za tada aktuelne igre, konzole i računare, poput IBM-a i Amige. Svaki vlasnik računara je time imao pristup ogromnom broju softvera i video igara. Iako sam kao dete dosta razmišljao na ovu temu, nekako mi je cela situacija tada bila nepojmljiva. Na posletku bi mi se uvek javio glasić u glavi koji bi rekao: "Igre su kul, samo tako nastavi, sve će biti okej".

Na tu temu, moje prvo gejming sećanje bio je Disney's Aladdin za SEGU Genesis. Na moju veliku sreću, čale je držao video klub u kome se nalazio kutak sa nekoliko konzola. U početku naravno "nisam znao gde bijem", pa bi mi roditelji puštali demo igre dok bi ja pritiskao dugmiće na kontroleru, misleći da sam totalno izdominirao svaki nivo (hvala im za to...). Vremenom sam postao bolji, a ujedno sam prešao na neke druge igre koje sam tada imao na raspolaganju, kao što su Lion King, Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, Garfield: Caught in the Act i mnoge druge o kojima bih iz sveg srca voleo da pišem.

Moja "konzolna ekskurzija" je relativno kratko trajala, jer sam posle samo nekoliko godina potpuno prešao na PC. Pored hrpe VHS kasete, na policama u mojoj kući su krenule da se ređaju neizmerne količine CD-ova (za Windows), na kojima su, naravno, bile narazane video igre. U to vreme nisam znao odakle su došli, ali me nije ni zanimalo - za mene se otvorio potpuno novi svet.

Siguran sam da ćemo neke od ovih igara pokriti u narednom broju Play!Retro specijala, a do tada, hvala vam što ste me saslušali. Nadam se da su vam se vratila neka lepa sećanja!



Testirajte vaše znanje istorije video igara!



1. Koja konzola je naslednik SEGE Genesis?

- A. Master System
- B. Exodus
- C. Saturn
- D. Neo Geo



2. Kako se zove prva igra u Elder Scrolls serijalu?

- A. Arena
- B. Daggerfall
- C. Tamriel
- D. Tribunal

3. Koja kompanija stoji iza prve Doom igre?

- A. id Software
- B. Westwood Studios
- C. Valve Software
- D. LookingGlass Technologies

4. Kako se zove glavni negativac u igri System Shock?

- A. ED-209
- B. HAL
- C. AM
- D. SHODAN



5. U kojoj od navedenih igara ne možete da vozite automobil?

- A. Streets of Rage
- B. Twisted Metal
- C. Super Mario Kart
- D. VirtuaRacing



6. Koja kompanija je kreirala Unreal endžin?

- A. Activision
- B. BioWare
- C. Epic Games
- D. Cyberdreams

7. U kojoj Mario igri se prvi put pojavio Yoshi?

- A. Dr. Mario
- B. Super Mario Bros.
- C. Super Mario Land
- D. Super Mario World

8. Koje boje je trougao na PlayStation kontroleru?

- A. Plave
- B. Zelene
- C. Crvene
- D. Ljubičaste



9. U kojoj od navedenih igara ne postoje neprijatelji?

- A. Myst
- B. Earthworm Jim
- C. Rayman
- D. Alone in the Dark

10. Koja japanska kompanija je kreator Sonic the Hedgehog serijala?

- A. Nintendo
- B. Namco
- C. SEGA
- D. Konami



Sadržaj

Uvod	2
1990.	
Super Nintendo Entertainment System	
Super Mario World	6
The Secret of Monkey Island	8
1991.	
Sonic the Hedgehog	10
Battletoads	12
Streets of Rage	13
Sid Meier's Civilization	14
The Legend of Zelda: A Link to the Past	16
Lemmings	18
1992.	
Mortal Kombat	20
Wolfenstein 3D	22
Super Mario Kart	24
Virtua Racing	26
Dark Seed	27
Alone in the Dark	28
1993.	
Disney's Aladdin	30
Doom	32
Cannon Fodder	34
Myst	35
1994.	
PlayStation	36
Tekken	38
System Shock	40
Earthworm Jim	42
WarCraft: Orcs & Humans	44
The Elder Scrolls: Arena	46
Sega Saturn	48
Sensible World of Soccer	50
1995.	
Chrono Trigger	52
Koreni velikana današnjice	53
Twisted Metal	54
Rayman	56
Clock Tower	57
Command & Conquer	58
Worms	60
Epilog	
Domaća gaming scena	62
Kviz	63

Da vidimo kako ste prošli!

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



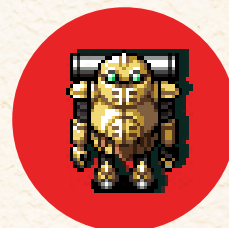
9-6 tačnih odgovora: Istoriju video igara držite u malom prstu!



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



VREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!

RETRO

KUPITE ŠTAMPANO IZDANJE NA REKT.SHOP

PLAY.CO.RS

facebook/PlayZine

twitter/play_zine

instagram/playzine_

youtube/play_zine





RIP OUT

OUT NOW



**PURCHASE
ON STEAM**

