

PLAY!

RETRO

1940 - 1977 Specijal | Decembar 2021.

BASIC
POČETAK ISTORIJE



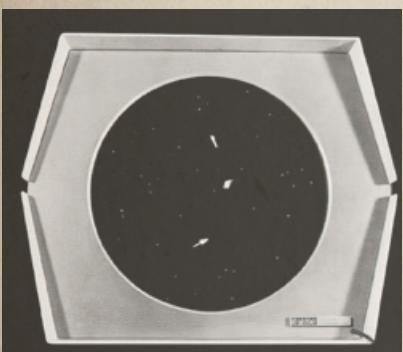
OD SLOVA I BROJEVA
DO VIDEO IGARA

PRVA KUĆNA KONZOLA



MAGNAVOX
ODYSSEY

ODISEJA KOJA TRAJE
I DAN DANAS

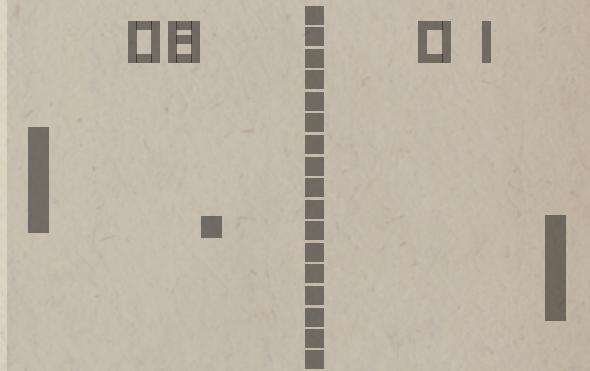


ODLAZAK U SVEMIR
SPACEWAR!

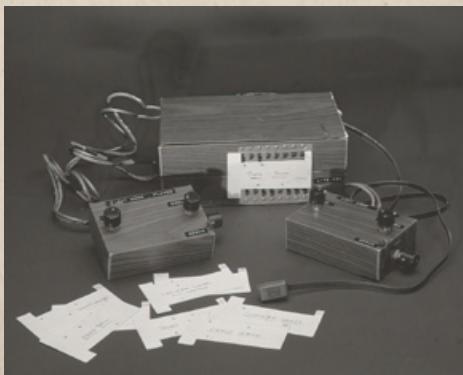
MOĆ SFRJ
CER 10
PRVI RAČUNAR
JUGOSLAVIJE

ATARIJEV
PRVENAC
PONG

STONI TENIS...
ALI ARKADA!



LIVE LONG AND PROSPER
STAR TREK



ŠTA JE OVO!?
BROWN BOX
KAKO SMO OD ČUDNE
BRAON KUTIJE DOŠLI
DO PLAYSTATION 5
KONZOLE

play!

RETRo

Urednici
specijalnog izdanja:

Božidar Radovanović
Milan Janković

Art Direktor/Prelom:
Dušan Nešović

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 (Viloskog 6) : Rur indu-
 stries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
 Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
 ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
 COBISS.SR-ID 145535756



DOBRODOŠLI

Od prvog poglavlja beskrajne istorije čovečanstva pa sve do moderne ere računara, koncept igre i razonode je oduvek bio sa nama. Od prostih tabličnih igara drevnog Egipta, pa do sportskih nadmetanja i borbi u Koloseumu, zabave je bilo na pretek.

Međutim, sa razvojem nauke praćenim industrijskom revolucijom, pronašli smo nešto što nam je zauvek promenilo živote - računar. Osnova modernih računara nastala je 1936. godine, zahvaljujući Alanu Turingu, a kasnije i ostalim načnicima koji su nastavili da daju svoj doprinos industriji.

Nekoliko decenija kasnije, sinula nam je ingeniozna ideja da računari ne moraju da budu samo robovi vojske i multimiliarderskih kompanija. Zahvaljujući bogatoj istoriji igara kroz vekove i milenijume, sredinom 20. veka došlo je do pojave prve video igre, što je bio samo skromni početak industrije koja će do 2025. godine vredeti čak 256 milijardi dolara!

Video igre iz sredine prošlog veka i moderne ere su kao nebo i zemlja, i to je nešto što je opšte poznato. Ipak, taj deo istorije ne možemo zanemariti, pošto su se upravo u tom periodu testirali rani koncepti koji se i dan danas koriste, dok su sami računari doživeli sopstveni procvat i počeli da ulaze u domove "običnih ljudi", takoreći potrošača.

Play! vremeplov sada izlazi iz Zlatne ere i zalazi dublje u istoriju video igara, kako bismo se zajedno prisetili njenih korenja.

Vežite se, krećemo.



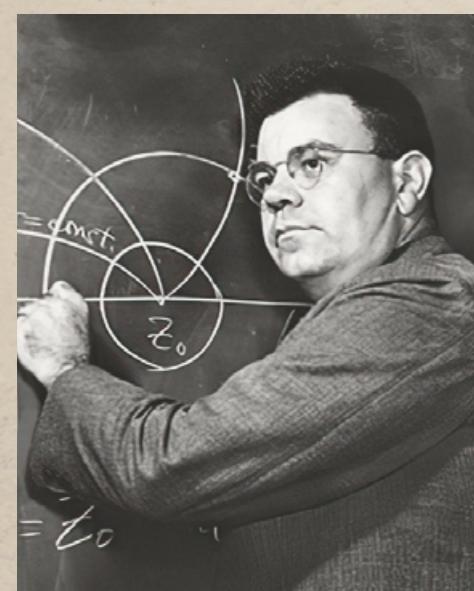
Ova ručica označava
važne događaje u
tekućoj godini

1940.

PRVA VIDEO IGRA - NIMATRON

Postoji dosta polemike oko toga koja je prva video igra ikada. Određeni broj istoričara bi video igrama nazvao naslove iz 70-ih godina pa nadalje.

Po nama, prva video igra nastala je 1940. godine, tokom perioda Drugog svetskog rata. Iste godine prikazana je na New York World Fair sajmu od strane kompanije Westinghouse Electric, a dizajnirao ju je Edward Kondon.



Edward Kondon, tvorac Nimatrona



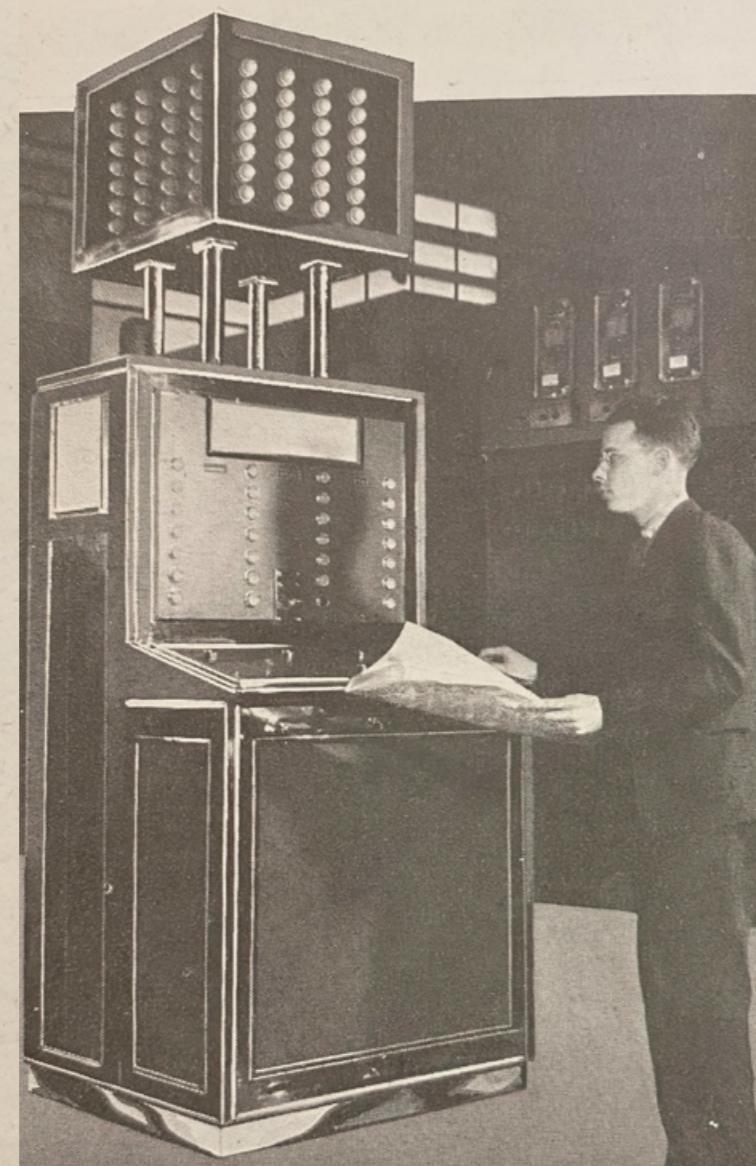
Prva video igra bila je zasnovana na igri Nim, koja je u nekoj formi bila prisutna još u drevnoj Kini, ali joj poreklo nije tačno utvrđeno. Nim je matematičko-strateška igra za dva igrača koji naizmenično uklanjuju objekte (šibice, novčiće) sa gomile. Potrebno je uzeti barem jedan objekat u svakom potezu, a gubitnik je onaj koji uzme poslednji žeton.

Prvi računar koji je ovu igru preveo u digitalne okvire je

upravo Nimatron, ogromna mašina sačinjena od elektromehaničkih releja koja je težila čitavu tonu.

Nimatron je bio samo osnova, a cilj je bio prikazati inženjerska i programerska dostignuća računara. Međutim, posetioци su bili oduševljeni igrom i želeti su je isprobati.

Dobar pokazatelj vedre budućnosti video igara, zar ne?



1947.

CATHODE-RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE

Slažemo se da je naziv ove sprave dosta čudan, ali se nikako ne sme zanemariti jer se radi o najranijoj poznatoj interaktivnoj elektronskoj igri, a ujedno je reč i o prvoj igri koja je posedovala ekran sa CRT tehnologijom.

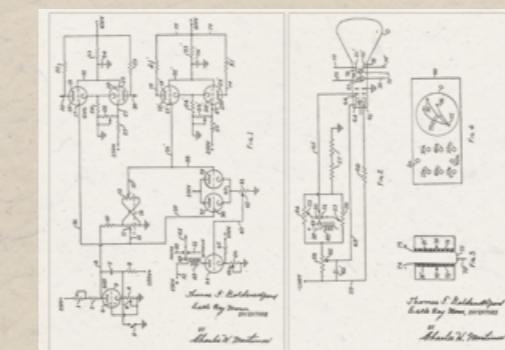
Konstruisali su je Tomas Goldsmith i Estl Rej Men 1947. godine, ali nikada nije ušla u punu proizvodnju kako bi postala dostupna široj javnosti, već je služila za prikaz nadolazećih tehnologija.

Mašina se sastojala iz CRT ekrana povezanog sa osciloskopom, a gejmplej se zasnivao na kontrolisanju artiljerijske granate, odnosno određivanju njenе trajektorije u cilju pogodanja mete na ekranu. Caka sa ovom igrom i razlog zbog koga se ne računa kao kandidat za prvu pravu video igru, jeste jer nije posedovala nikakav digitalni računar ili memoriju za pokretanje programa.

Ekran je emitovao zrak kojim je bila predstavljena

granata, a igrač je određivao putanju okretanjem dumcića i podešavanjem istih. Samim tim, cilj igre je bio pogoditi metu ili detonirati granatu što bliže meti. Eksplozija je prikazana slabljnjem fokusa zraka i njegovim širenjem.

Osim šeme originalnog patentata, fotografije gejmpleja i samog uređaja nažalost nisu očuvane. Međutim, sama CRT tehnologija je i te kako opstala.



Šema originalnog patenta



- Prvi put upotrebljena reč "kompjuter"
- Utvrđeno da je moljac uzrok kvara u Harvard Mark II računaru, prvi slučaj kompjuterskog "bug-a"

1950.

BERTIE THE BRAIN

Da li ste znali da Iks-oks datira još iz vremena drevnog Egipta (oko 1300 godine p.n.e.)? Kroz istoriju ostao je izuzetno popularan kao jednostavna igra za dva igrača koji koriste X i O simbole, sa zadatkom da spoje tri ista znaka u nizu na 3x3 mreži, vodoravno, uspravno ili dijagonalno. Verujemo da je svako od vas odigrao barem jednu partiju Iks-oksa!

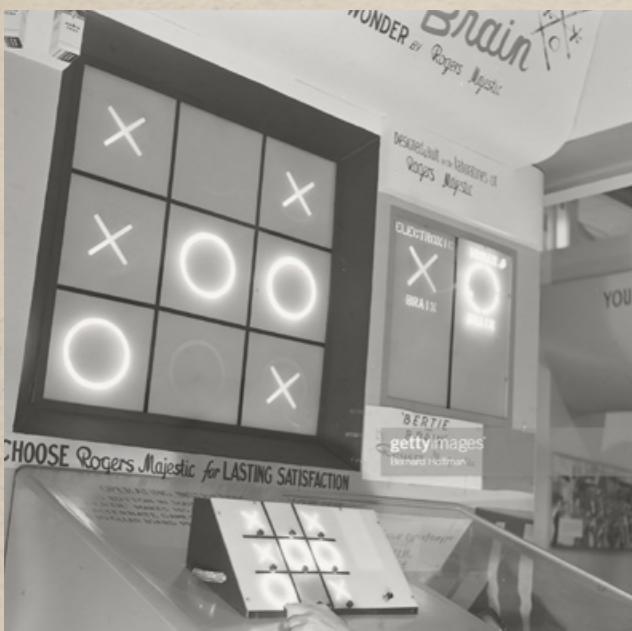
Sama popularnost igre bila je dovoljna da dobije tu čast da

postane jedna od prvih video igara u istoriji. Džozef Kejts je 1950. godine za kanadsku Nacionalnu egzibiciju kreirao Bertie the Brain, računar visok četiri metara koji je omogućio posetiocima da zaigraju Iks-oks protiv veštačke inteligencije.

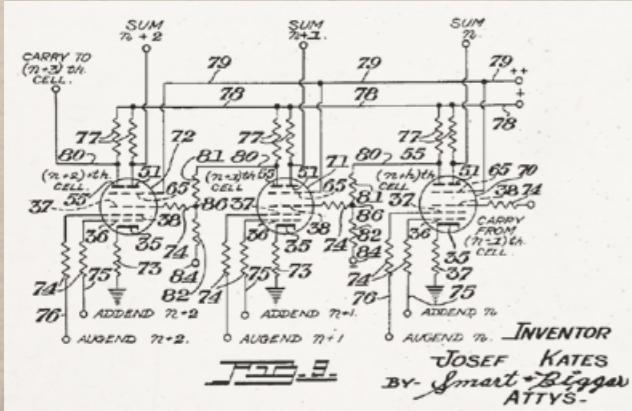
Pravila ove video igre se nisu razlikovala od originala. Igrači su brojčanicom birali poziciju narednog poteza na mreži sa 9 polja gde bi plasirali svoj simbol O, koji je bio

prikazan svetlima na odabranom polju. Nakon igračevog poteza usledio bi i potez računara, koji je bio označen kao Electronic Brain. Bertie the Brain je nudio više nivoa težine, a najteži nivo je bio dizajniran tako da igrač ne može da pobedi mašinu.

Nakon ove egzibicije, Bertie the Brain mašina je rastavljena i ubrzo zaboravljena, ali je trag koji je ostavila i te kako uticao na dalji tok istorije video igara.



Šema maštine sa potpisom izumitelja, Džozefa Kejtsa



1951.

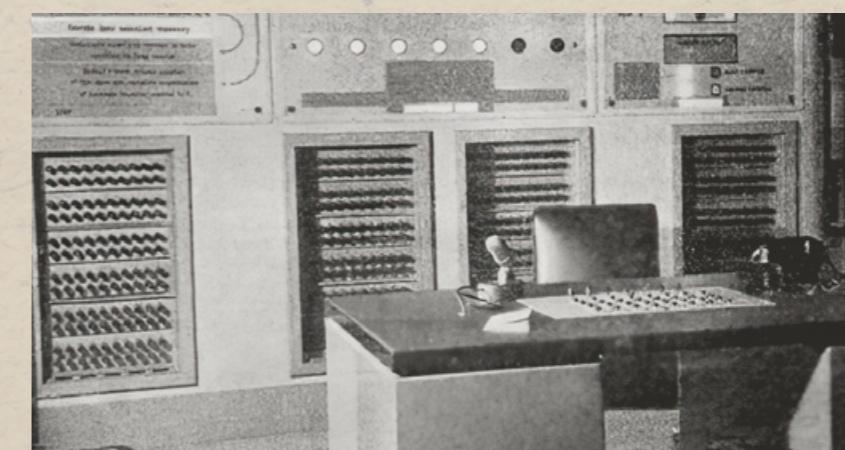
NIMROD RAČUNAR I IGRA NIM

Ovo izdanje Retro Play! časopisa je puno prvenaca, pa u skladu sa tim nastavljamo i sa prvim gejming računaram zvanim Nimrod. Ovaj naziv potiče iz Biblije, gde je Nimrod prikazan kao veliki vladar i moćan lovac, skladno za prvi gejming računar.

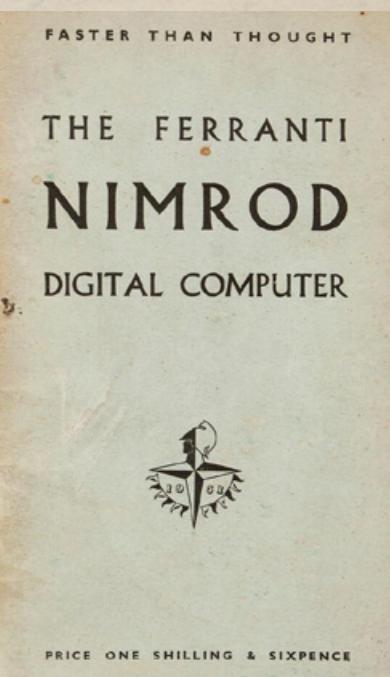
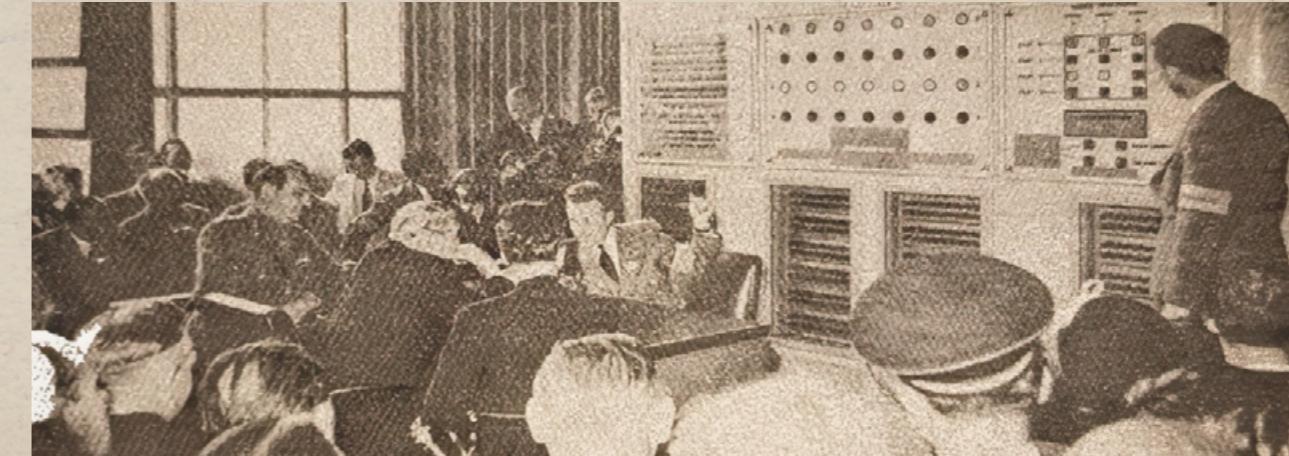
Nimrod je kreiran u Ujedinjenom Kraljevstvu od strane firme Ferranti za britanski festival 1951. godine. Ovaj računar je izrađen na

osnovama Nimatrona, i takođe je služio za iganje igre Nim. Nimrod je takođe omogućio posetiocima da zaigraju partiju igre Nim protiv veštačke inteligencije, tako što bi tasterima na panelu bivali svoj potez a zatim bi čekali na potez računara.

Ipak, Ferranti je želeo da prikaže svoj napredak na polju dizajna kompjutera i programiranja, a ne da zabavi posetioce festivala. Samim tim, brzina kalkulacija se mogla



Demonstracija Nimrod računara na sajmu u Berlinu



PRICE ONE SHILLING & SIXPENCE

FERRANTI MARK 1

PRVI KOMERCIJALNO DOSTUPAN RAČUNAR

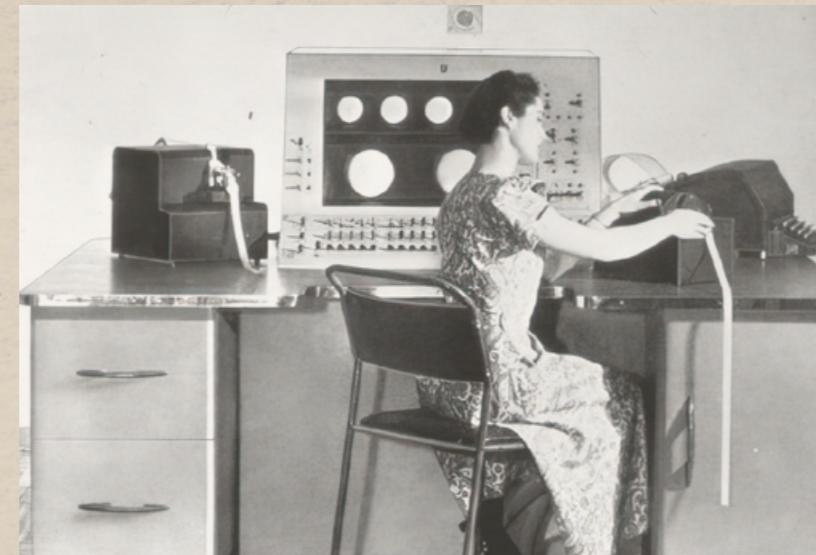
Nakon Nimroda, firma Ferranti je nastavila sa inovacijama na polju računara i kompjuterske tehnike, kreiravši Ferranti Mark 1. Ovo je postao prvi komercijalno dostupni računar za širu namenu, a prvi proizvedeni primerak je poklonjen Viktorija Univerzitetu u Mančesteru.

Ferranti Mark 1 je doneo brži proces računanja i veću memoriju u odnosu na ostale tada dostupne mašine. Ono što je bila zanimljiva inovacija za svoje vreme kod Ferranti Mark 1 jeste audio signal koji je mašina proizvodila kao povratnu informaciju za korisnika. Taj zvuk je bilo moguće modifikovati, što je Mark 1 činilo prvim uređajem na kojem je nastala kompjuterski generisana muzika, sa svojim verzijama God Save the King i In the Mood pesama.

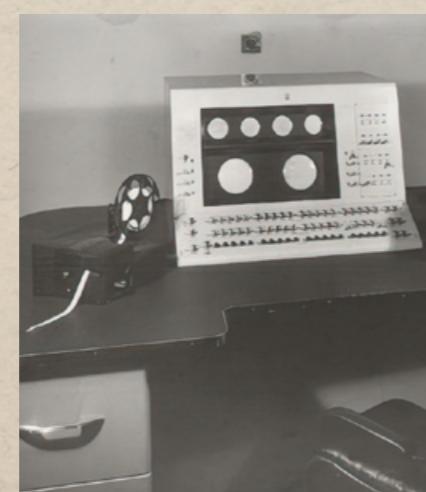
Pored kompjuterski generisane muzike, tu je bilo prostora i za kompjutersku igru. Doktor Ditrh Princ je za Mark 1 napisao jednu od prvih kompjuterskih igara baziranih na šahu. Zbog tehnoloških ograničenja, Mark 1 nije mogao simulirati čitavu partiju šaha, već samo mat-u-2-poteza situacije sa preko 1000 mogućih poteza. Program je generalno uspešno nalazio rešenja, ali sa određenim nedostacima, pošto nije prepoznavao šah mat i pat situacije.

Jedan od prvih računara na kome je bilo moguće igrati šah

Mark 1 je prvi uređaj na kojem je nastala kompjuterski generisana muzika



Ditrh Princ u partiji šaha protiv računara



BLACKJACK I WHIRLWIND 1 RAČUNAR

Kako je hladni rat postepeno kuljao, tako su se obe strane borele za što veća unapređenja na polju nauke i tehnike. MIT Univerzitet u Sjedinjenim Državama je u skladu sa tim naporima dobio zadatak da kreira Whirlwind 1 računar, i to u saradnji sa mornaricom. Trošak izrade ove mašine iznosio je preko 30 miliona današnjih dolara!

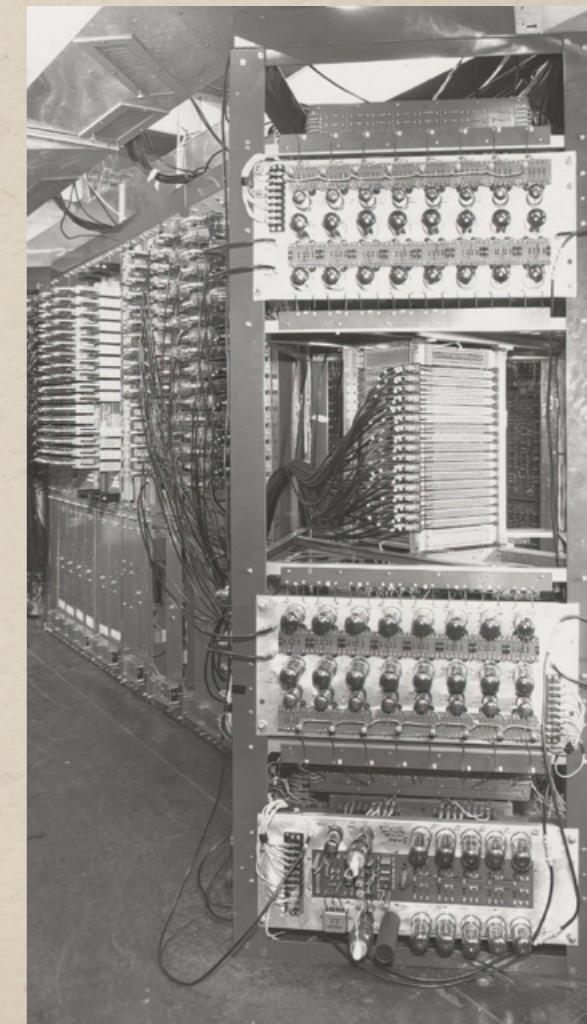
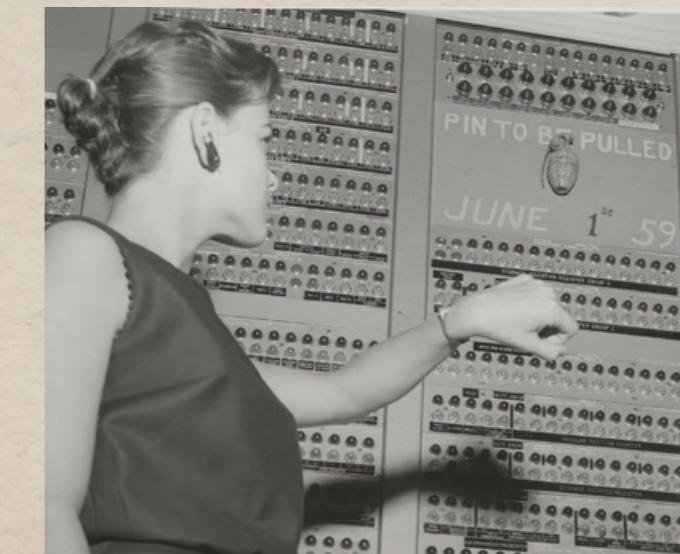
Računar je prvobitno kreiran zarad navođenja vazdušne odbrane od neprijateljskih bombardera, što se kasnije proširilo i na druga polja.

Kao prvi računar sa tada naprednim prikazom grafike u realnom vremenu, bio je odličan za testiranje igara.

Kao prvi računar sa tada naprednim prikazom grafike u realnom vremenu, bio je odličan za testiranje igara. U procesu obnove sistema koji se tada koristio, naučnici su naišli na verziju igre Blackjack za Whirlwind 1. Kao kartična igra sa 52 karte i ciljem da se dobije skor ne veći od 21, blekđuk je bio odlična igra za testiranje ove mašine. S obzirom da se podaci o

ovoju igri ne pojavljuju u zvaničnom zapisniku Univerziteta, postoji mogućnost da je Whirlwind Blackjack nastao sasvim "slučajno", tokom "paže od ratovanja", kao test mogućnosti Whirlwind 1 računara.

Računar je prvobitno kreiran zarad navođenja vazdušne odbrane od neprijateljskih bombardera



1952.

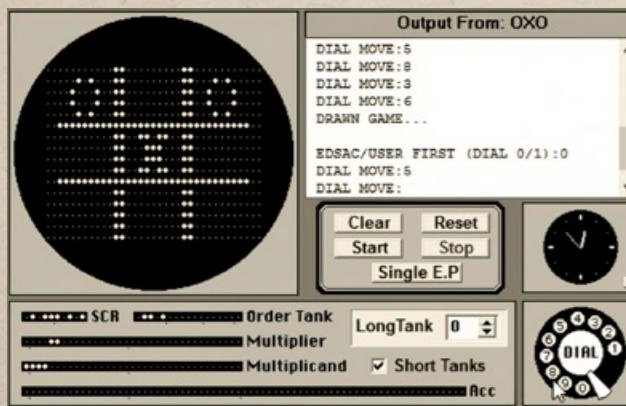
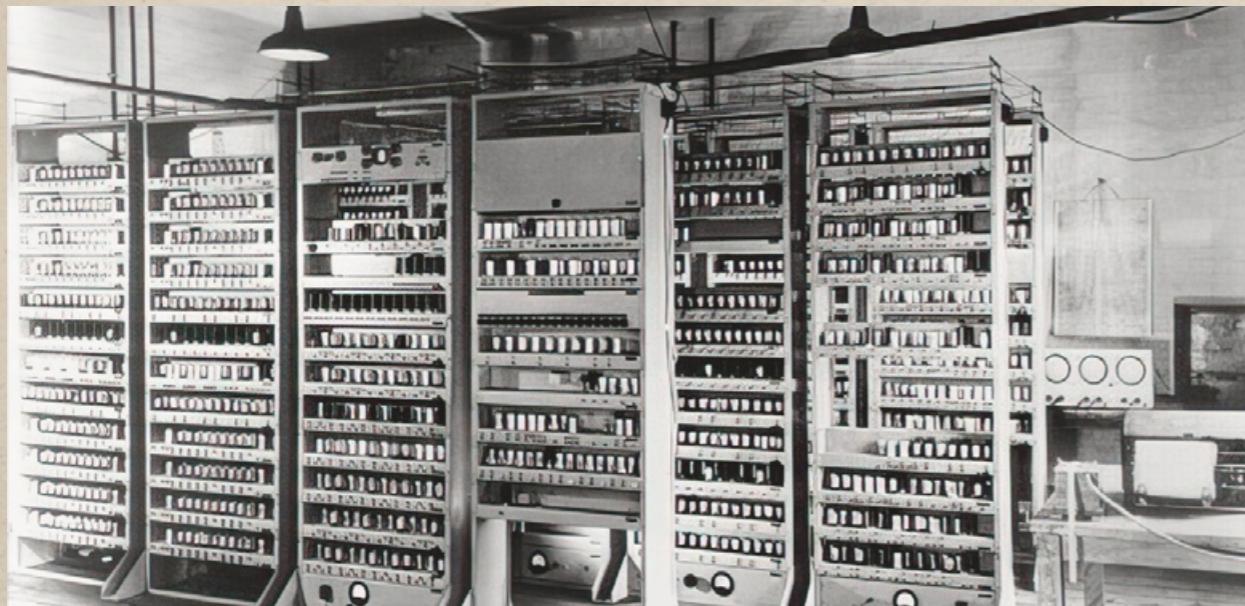
OXO ZA EDSAC RAČUNAR

Nakon Bertie the Bra in mašine iz 1950. godine, na samom početku istorije video igara dobili smo još jednu verziju igre Iks-oks. Nastala 1952. godine, igra OXO kreirana je od strane A. S. Daglasa, kao naučni rad na temu interakcije između čoveka i računara. OXO se igrao putem rotirajućeg kontrolera, kojim se biralo jedno od 9 polja na koje se

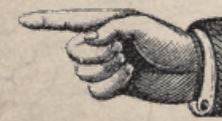
plasirao simbol, nakon čega bi usledio i potez računara.

Pravila su bila ista, bez razlike u odnosu na igru koju smo u detinjstvu svi pikali kada nam je bilo dosadno na času. OXO je bio dizajniran za EDSAC računar, koji naravno nije bio namenjen za komercijalnu upotrebu i zabavu, pa je tako i ova igra otišla na dubrište istorije nakon što je odslužila svoju svrhu.

Prva igra koja je koristila RAM memoriju



• Roden srpski naučnik
Voja Antonić, tvorac
računara Galaksija



1954.

BILIJAR ZA MIDSAC RAČUNAR

Kompjuterske igre koje smo do sada opisali su sve funkcionalne po sistemu promene grafike nakon promene trenutnog stanja u samoj igri, odnosno kada igrač ili računar načine potez.

Igra Pool iz 1954. godine nije funkcionalna tako, već se radi o prvom naslovu sa grafikom koja se menjala u realnom vremenu. Kreirali su je Vilijam Braun i Ted Luis za računar nazvan MIDSAC u Mičigenskom Univerzitetu.

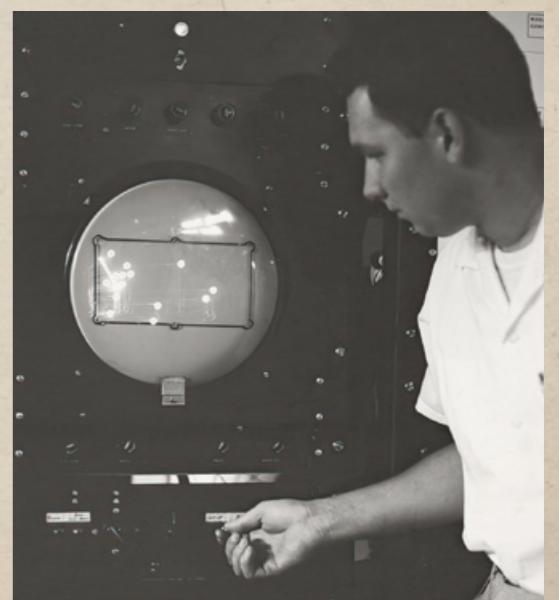
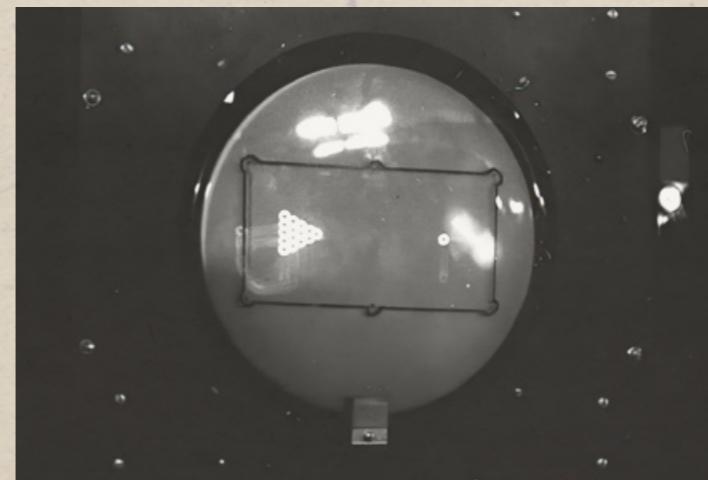
Perspektiva igre je bila ptičja (pogled odozdo), a kontrole su se izdavale džojstikom i tasterom na okretanje. Na ovaj način se podešavala pozicija štapa i jačina udarca. Pravila igre su bila identična bilijaru iz stvarnog života.

Kompjuter je kalkulisao kretanje i sudaranje lopti na stolu, a one bi nestajale kada bi došle do rupe. Igra je bila revolucionarna zato što je sve ove promene pri-

kazivala u realnom vremenu, bez prekida, oko 40 puta u sekundi.

Ova igra bilijara, zvana samo Pool, u jednom aspektu se nije razlikovala od ostalih. Bila je kreirana samo da bi pokazala snagu i mogućnosti MIDSAC računara, i nije se koristila za svrhe zabave i razonode.

Prva igra sa grafikom koja se menjala u realnom vremenu



TENNIS FOR TWO

Jedna od prvih sportskih video igara u istoriji pojavila se 1958. godine. Osmislio ju je Vilijam Higinbotam, a radi se o revolucionarnom naslovu Tennis For Two. Igra je prikazana na sajmu u gradu Brukhejvenu kao pokazatelj inovacija sa Donner Model 30 računarom koji je prvi mogao simulirati trajektorije sa uticajem veta.

Tennis for Two na ekranu prikazuje teniski teren iz bočne perspektive, a igrači imaju zadatak da podeše ugao udarca i prebace loptu preko mreže. Podešavanje

ugla vršilo se prostim zavrtaњem kontrolera, a komanda za udarac se izdavala posebnim tasterom. Ubrzo se pojavila i novija verzija sa različitim stepenima gravitacije, sličnim onima na Marsu i Jupiteru, što je dodatno otežavalo gejmping.

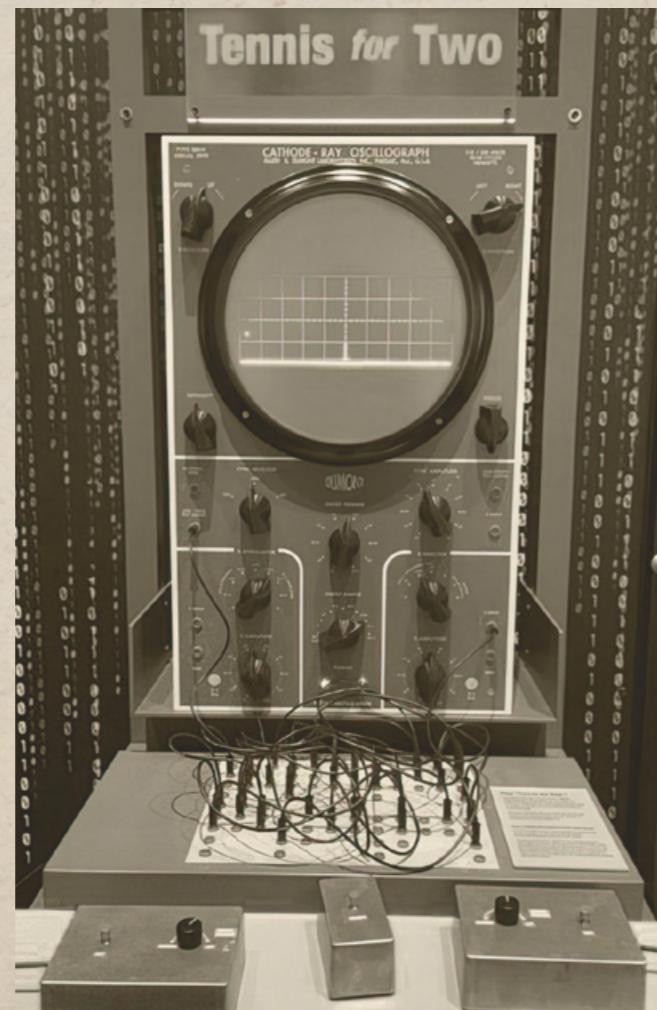
Igra je na osciloskopskom ekrantu prikazivala sve moguće scenarije, a zahvaljujući simulaciji, bilo je moguće videti i kako izgleda kada lopata udari u mrežu, kao i kada se kretanje promeni zbog vetra. Zahvaljujući ovim elementima, Tennis for Two ge-

neralno spada u definiciju prve video igre.

Tennis for Two je ostavio značajan trag u istoriji, ali ni nakon razmontirane elektroničke nije zaboravljen, već je tokom 70-ih godina bio predmet spora između kompanije Magnavox i kreatora Vilijama Higinbotama, koji je stekao titulu "Grandfather of Video Games".

Prva igra bazirana na tenisu

Prva igra sa prisutnom gravitacijom u gejmpingu



THE MANAGEMENT GAME

Krajem šeste decenije prošlog veka dobili smo i korene prve strategije ikada, kroz igru koju je izdala kompanija Carnegie Tech 1958. godine za računar IBM 650. Reč je o revolucionarnom naslovu The Management Game.

Igra se koristila u školama poslovanja na Karnegi Univerzitetu, pošto je simulirala uzbudljivu bitku na tržištu između tri kompanije koje posluju proizvodnjom deterdženta. The Management Game je zahtevao od igrača da

upravljuju resursima, u ovom slučaju proizvodnjom, istraživanjem i finansijama, kao i budžetima za marketing, zaposlene i distribuciju. Ovo je interesantan primer jedne rane video igre koja se koristila u svrhu obrazovanja.

The Management Game je simulirao tri godine poslovanja ovih kompanija, i to ne brzinom današnjih strategija, već su za prelazak bila potrebna čitava dva semestra, što je bilo dovoljno da ovaj naslov uđe u istoriju kao jedna od igara sa najdužim životnim vekom.

The Witcher 3 nije ni blizu!

Kroz period od tri godine kreirano je još preko 89 igara koje simuliraju poslovanje kompanija, sa sličnim pravilima u srži, ali sa drugačijim grafičkim dostignućima.

Jedna od ranih preteča strategija

Za prelazak igre bilo je potrebno čitava dva semestra



MOUSE IN THE MAZE

Krajem decenije dobili smo i prvog pravog karaktera u video igri. Bio je to miš u igri zvanoj Mouse in the Maze, kreiranoj tokom 1959. godine za TX-0, jedan od prvih računara koji je umesto vakuumskih cevi koristio tranzistore.

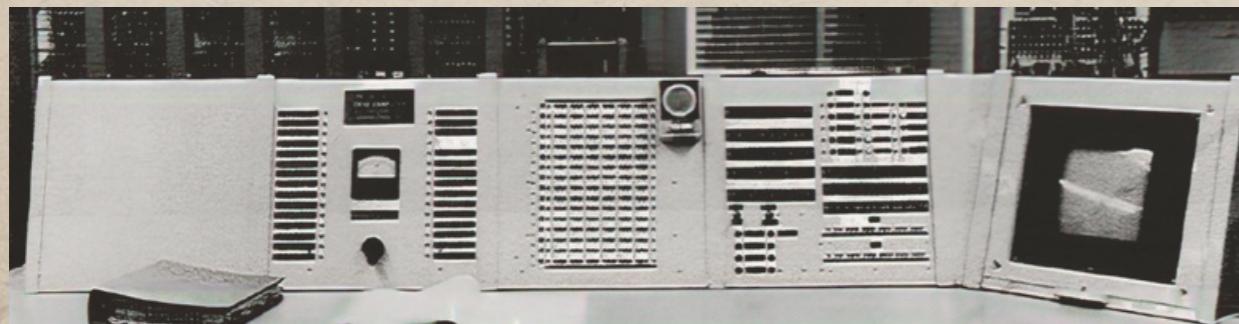
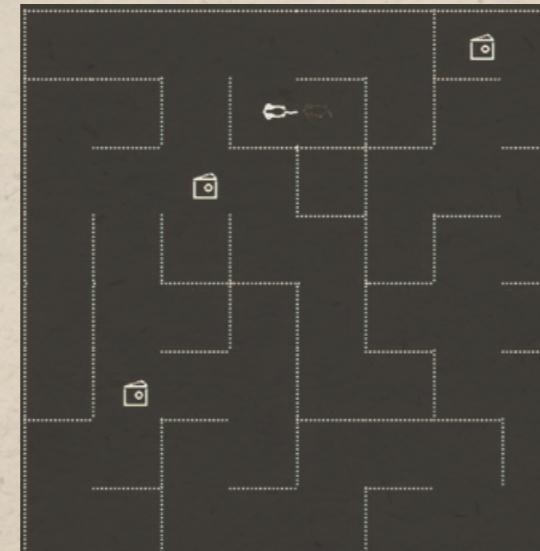
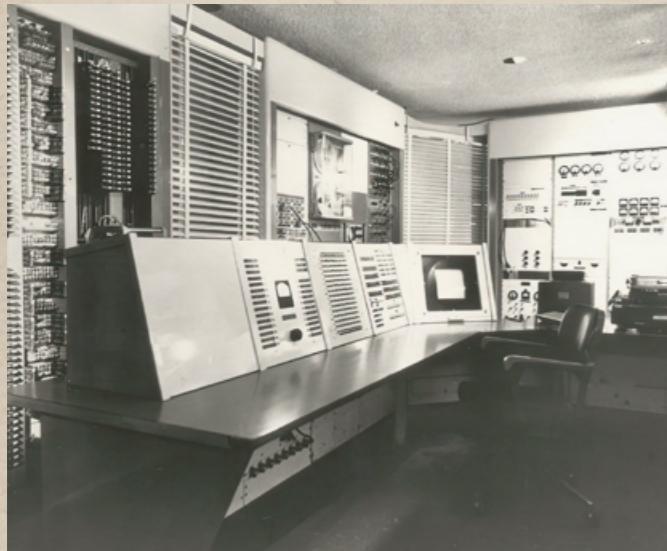
Po naslovu verovatno mislite da u igri kontrolišete miša, ali to nije slučaj. Zapravo, igra se zasniva na konstrukciji labyrintha na mreži formata 8x8 pomoću svetlosne olovke, najranije preteče Stylusa. Ujedno je potrebno postaviti komadiće sira kroz labyrinnt koje miš treba pronaći. Nakon završene faze pripreme, virtualni miš biva oslobođen i kreće u potragu za si-

rom. Miš potragom gubi energiju, ali pamti putanju kojom je išao kako bi u narednim pokušajima bio što efikasniji (preteča roguelite igara?). Dosta zanimljiv koncept koji se pojavio jako rano u istoriji video igara.

Mouse in the Maze je nastao kroz seriju eksperimenata, odakle smo dobili i druge video igre, kao što je novo izdanie Iks-oksa, koje se umesto tastera protiv računara igrao svetlosnom olovkom.

Prva igra sa animiranim karakterom

Jedna od prvih igara koja se igrala svetlosnom olovkom



IBM 704 CHECKERS

Radeći za IBM, pionir machine learning operacije, Artur Semjuel, 1959. godine sproveo je niz istraživanja od kojih je jedno dovelo do nastanka sofisticiranog programa zaigranje igre Dame (checkers) na IBM 704 računaru. Dama je vrsta kombinatorne igre za dva igrača na tabli od 100 crno-bežih polja, s tim što je u ovom slučaju jedan od igrača upravo sam IBM 704 računar.

Ni ova igra nije nastala radi zabave, već u svrhu rešavanja problema pisanja programa koji bi na najbolji način prikazao upotrebu veštice inteligencije tog doba. IBM 704 Checkers je postavio temelje daljeg razvoja računara koji bi se koristili u svrhu rešavanja strateških i logističkih problema.

Sa ovim naslovom označavamo kraj decenije, ko-

ja nas još uvek nije uvela u pravu komercijalnu industriju video igara. Sve igre koje smo opisali kreirane su ili kao samostalna mašina, ili u svrhu prikazivanja tehničkih dostignuća. Međutim, svakako nismo smeli da ih izostavimo, jer su bile od presudnog značaja za dalji razvoj moderne gaming scene koju danas poznajemo.



Artur Semjuel u partiji dama protiv računara



1960.

CER-10 PRVI RAČUNAR SFRJ

Odnos ondašnje SFRJ prema rastućem tržištu računara bio je po-malo neuobičajen, sa određenim benefitima, ali i nekim nedostacima. Na veliku štetu lokalne industrije, SFRJ je uvela rigorozna pravila veza na za računare, gde je njihov strani uvoz bio strogo ograničen, dok je akcenat bio striktno na razvoju domaćih.

Prvi računar koji je SFRJ proizveo nastao je krajem 50-ih godina prošlog veka, a u javnost je pušten 1960. godine. Bio je to CER (Cifarski



Prof. dr. Tihomir Aleksić, tvorac CER-10 računara



Elektronski Računar)-10, računar zasnovan na elektronskim cevima, tranzistorima i elektronskim relejima. Trošio je 60 kW električne energije i mogao je da ostvari 50,000 jednostavnih operacija u sekundi.

CER-10 je osmislio prof. Dr. Tihomir Aleksić, a kasnije je konstruisan na Institutu Vinča i Institutu Mihajlo Pupin. Pre Jugoslavije, u Evropi su samo Engleska, Nemačka, Francuska i Rusija posedovale sopstvene originalne digitalne računare.

Tokom narednih godina nastale su unapredjene verzije CER računara kako bi se zadovoljile potrebe knjigovodstvenog tržišta u bankama i preduzećima.

Iako je CER serija računara ostavila trag na domaću industriju, vrlo brzo je postalo očigledno da ne može da održi tempo tehnološkog napretka sa ostatkom sveta, te je omogućen uvoz stranih računara. Međutim, to nije stalo na put proizvodnji domaćih, što se nastavilo i tokom 80-ih godina prošlog veka.

1962.

SPACEWAR!

Nova decenija donela nam je i preteću najuticajnijih naslova Zlatne ere. Upoznajte Spacewar!, prvu igru koja simulira borbe u svemiru. Razvio ju je Stiv Rasel za novokreirani PDP-1 mikroračunar.

Igrači na raspolaganju imaju 2 svemirske brode, zvana Needle i Wedge, koji se međusobno bore u blizini zvezde sa jakom gravitacijom. Leteliće poseduju ograničenu municiju i gorivo za manevriranje, a uz ove revolucionarne elemente, igra je donela mogućnost upotrebe sporedne gravitacije za taktičko kretanje.

Kako bi izbegli opasnosti gravitacije zvezde, torpeda i sudara sa protivnikom, igrači mogu da iskoriste i hyperspace kretanje, koje im omogućava da se teleportuju na drugu poziciju.

Spacewar! je definitivno najuticajnija i najvažnija igra u ranoj istoriji video igara, pošto je prva donela opciju za nadmetanje između 2 igrača, nove elemente, a ujedno predstavila i prvi prototip gejmpeda.

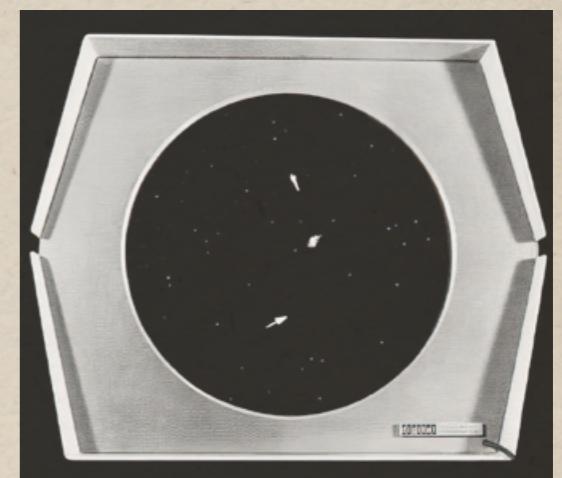
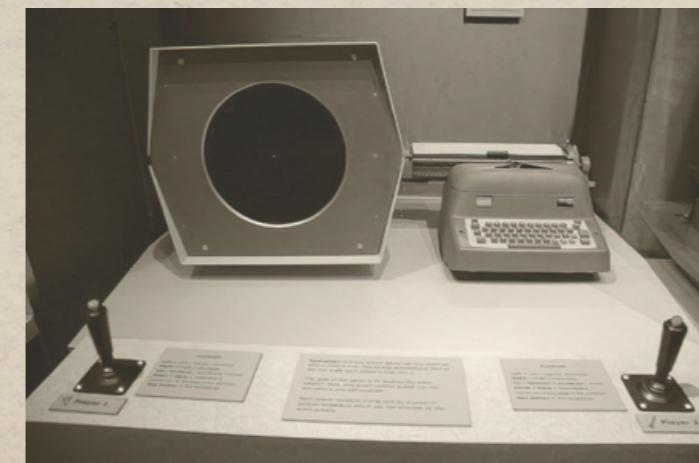
Spacewar! je i kasnijih godina ostao izuzetno popularan u zajednici gejmera, a može

te ga igrati i dan danas. Kao prva svemirska "pučačina", Spacewar! je direktno uticao na nastanak igre Asteroids, jedne od najvažnijih arkada iz Zlatne ere.

Prva igra sa prototipom gejmpeda

Spacewar! je i dalje dostupan za igranje

Spacewar! je poznat kao jedna od 10 najvažnijih igara svih vremena

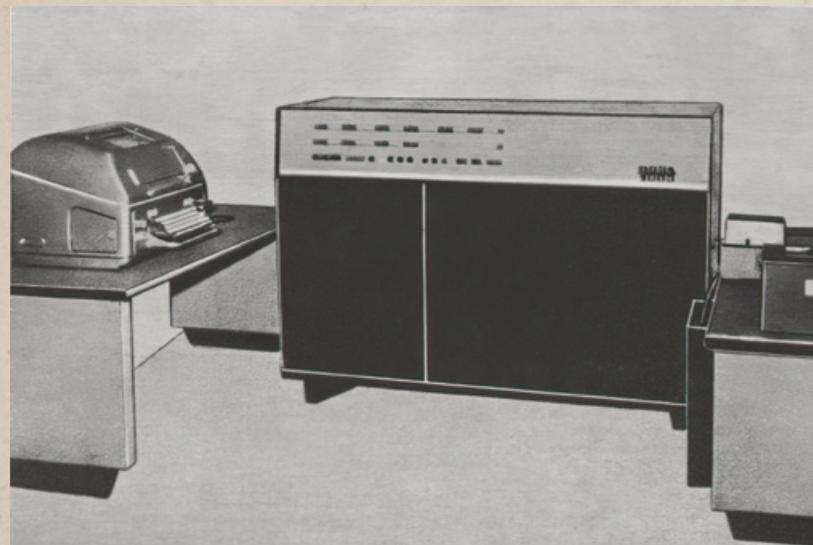


1962.

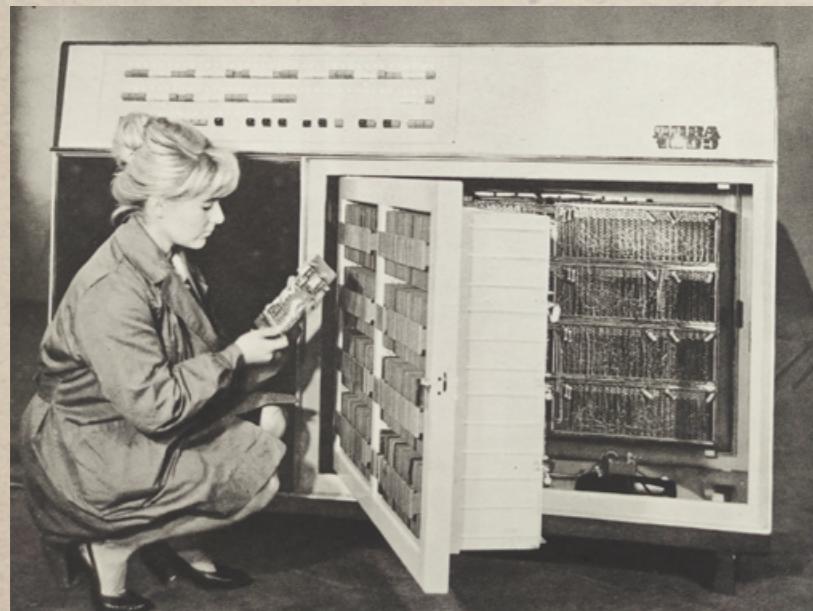
MARIENBAD

Od evropskih država, i Poljska je dosta napredovala na polju računarskih tehnologija sa kompjuterom Odra 1003. Kao deo napora da se prikažu dostignuća u računarstvu, Vitold Podgorski je kreirao igru Marienbad, varijaciju igre Nim.

U Marienbad, igrači su se nadmetali protiv računara



• Konstruisan Atlas superkompjuter, najmoćniji računar tog vremena



u skupljanju šibica sa gomile, gde je onaj koji uzme poslednju gubitnik. Za razliku od ranijih Nim igara, u Marienbad je bilo moguće prilagodavati broj šibica, sa maksimalno trilion šibica u 8 hiljada redova.

Pobediti računar u ovoj igri je bilo izuzetno teško, pošto je uvek vukao perfektne po-

Značaj igre Marienbad leži u tome što je bilo moguće započeti partiju sa čak trilion šibica, što je pokazalo rastuću moć računara.

Nastanak ove igre inspirisao je film Last Year at Marienbad iz 1961. godine



1964.

THE SUMERIAN GAME

Početkom 60-ih godina počelo je da se pojavljuje sve više i više igara sa strateškim elementima. Jedna od takvih bila je The Sumerian Game, tekstualna strategija sa ciljem upravljanja resursima i teritorijama.

Ovu igru osmisnila je učiteljica Mejbel Adis 1964. godine, koja je kasnije dobila titulu prvog ženskog dizajnera igara. Za razliku od brojnih naslova tog doba, The Sumerian Game vremenom postaje sve kompleksniji, pošto uticaj vladara u svakom

ranja računara i pokazivanja njihovih mogućnosti.

segmentu ostavlja trag u svakom narednom.

The Sumerian Game je prva igra sa narativom, a ujedno se smatra i za jednu od preteča veoma popularnog žanra strategija, sa elementima razgradnje i kontrole resursa.

The Sumerian Game je prva video igra sa narativom

Ovo je prva igra koju je dizajnirala žena



This means that 1500 bushels must be placed in storage. Is this all right? Do you wish to 1-let your decisions stand or 2-revise them?
2
How many bushels of grain do you wish to FEED your people?
2600
How many bushels of grain do you want PLANTED for the next crop?
9993
This means that 401 bushels must be placed in storage. Is this all right? Do you wish to 1-let your decisions stand or 2-revise them?
1
Resulting Inventory
1301
The steward will execute the royal commands and return in 4 months.

Sir, your people don't have enough food to eat and there are 1301 bushels in storage. Shall we not distribute it to them? How much?
500
Sir, I am sorry to report that 140 bushels of grain have rotted or been eaten by rats this past season.

BASIC PROGRAMSKI JEZIK NA KOJI NAČIN JE DOPRINEO RAZVOJU VIDEO IGARA

BASIC je porodica programskih jezika visokog profila sa dizajnom koji akcentuje jednostavnu upotrebu. Kreiran je sa ciljem da se studenti Dartmouth koledža uključe u upotrebu računara iako studiraju na poljima izvan nauke i matematike.

Prvenstvena inovacija, odnosno potreba koju je BASIC

zadovoljio jeste time share sistematska, u kojoj više korisnika može raditi na istom programu. Takođe, ovaj jezik je širenjem na mikroračunare ušao u dosta masovniju upotrebu, a time je i računarstvo u generalnom smislu značajno približio "običnim ljudima".

BASIC je pravi rast doživeo dolaskom mikroračuna-

ra sredinom 70-ih godina, jer su mnogi dizajneri i hobisti već bili upoznati sa ovim jezikom. Prva verzija ovog jezika za mikroračunare nastala je od strane Monta Davidova, Pola Alena i Bila Gejtsa, imena koja će se tek proslaviti.

BASIC se ne koristi još od 90-ih godina prošlog veka, ali je dosta doprineo napretku modernog računarstva

```

190 QUAD***   SOLVE A QUADRATIC EQUATION
200 PIE***    APPROXIMATE PIE
210
220 ALGOL PROGRAMS
230
240 ALGNORM*** NORMAL CURVE PLOT (SEE BASIC PROGRAM NORMAL)
250 GUESSA***  GUESS A NUMBER (SEE BASIC PROGRAM GUESS)
260 RATION***  RATIONAL FUNCTION APPROXIMATION
OLD NORMAL***
LIST

NORMAL 22:20 APR 25. 2014

100 REM PLOT A NORMAL DISTRIBUTION CURVE
110
120 DEF FNN(X) = EXP(-(X^2/2))/SQR(2*3.14159265)
130
140 FOR X = -2 TO 2 STEP .1
150   LET Y = FNN(X)
160   LET Z = INT(100*Y)
170   FOR I = 1 TO Y
180     PRINT "*";
190   NEXT Z
200   PRINT "*";
210 NEXT X
220 END

```

Bil Gejts i Pol Alen



```

10 INPUT "What is your name: "; U$
20 PRINT "Hello ", U$
25 REM
30 INPUT "How many stars do you want: "; N
35 SG = ""
40 FOR I = 1 TO N
50 SG = SG + "***"
55 NEXT I
60 PRINT SG
65 REM
70 INPUT "Do you want more stars? "; AG
80 IF LEN(AG) = 0 THEN GOTO 70
90 AG = LEFT$(AG, 1)
100 IF (AG = "Y") OR (AG = "y") THEN GOTO 30
110 PRINT "Goodbye ";
120 FOR I = 1 TO 200
130 PRINT U$; " ";
140 NEXT I
150 PRINT

```

kao takvog i omogućio ubrzani razvoj programa i video igara tokom 60-ih i 70-ih godina. Može se sa slobodom reći da je BASIC programski jezik koji je računare nacinio ličnim!

Mimo programiranja i upotrebe u komercijalne svrhe, brojni korisnici su otkrili da BASIC može poslužiti i za stvaranje programa za zabavu, odnosno video igara. Pošto je omogućio da programi i igre budu napisani za više od jednog specifičnog kompjutera, distri-

bucija samih igara je bila dosta olakšana.

Nažalost, nema mnogo detalja o prvim BASIC igrama, sem toga da su kreirane iz srži interesovanja tadašnjih mlađih developera. Prva igra ikada napravljena u BASIC okruženju jeste bejzbol simulacija, sa prostim elementima udaranja lopte i skraćenim pravilima. Zatim je usledila bingo igra, a potom i simulacija košarke, takođe sa skromnim elementima, ali dobrim za svoje doba.

Sa širenjem BASIC-a tokom naredne decenije, dobili smo sve više igara kroz ovaj programski jezik, kojima posvećujemo naredne stranice ovog specijala.

BASIC je prvi doneo sistem u kojem više korisnika može raditi na istom programu

Bil Gejts je napisao prvu verziju BASIC-a za mikroračunare



Džon Kemeni i Tomas Kurc, tvorci originalnog BASIC-a

```

HELLO
USER NO --000197
READY
OLD LIBCAT*** LIST
LIBCAT 22:20 APR 25. 2014

100 BASIC PROGRAMS
110
120 AVELOG*** AVERAGE OF 100 LOGARITHMS
130 FTBALL*** DARTMOUTH FOOTBALL
140 GCD*** GREATEST COMMON DIVISOR (GCD)
150 GCD3N*** GCD OF THREE NUMBERS
160 GCD4N*** CALCULATES THE LIFE OF A MORTGAGE
170 HORT*** EQUATIONS OF THE NORMAL CURVE
180 QUAD*** SOLVE A QUADRATIC EQUATION
190 PIE*** APPROXIMATE PIE
200
210 ALGOL PROGRAMS
220
230
240 ALGNORM*** NORMAL CURVE PLOT (SEE BASIC PROGRAM NORMAL)
250 GUESSA*** GUESS A NUMBER (SEE BASIC PROGRAM GUESS)
260 RATION*** RATIONAL FUNCTION APPROXIMATION
OLD NORMAL

```

1966.

PERISCOPE

Arkade su sa nama još od 40-ih godina, ali ne u pravom smislu te reći. Počeci pravih arkadnih igara sežu u davnu 1966. godinu, kada su SEGA i Namco predstavili svoj veliki hit Periscope, u Japanu poznat kao Torpedo Launcher.

Periscope je ratna simulacija u kojoj igrači preuzimaju kontrolu nad podmornicom, sa zadatkom da potope neprijateljske brodove. Igrači bi nišanili brodove pomoću periskopa, a potom navodili palj-

bu torpeda. Torpeda su bila predstavljena tankim obojenim linijama, a pri njihovoj paljbi igra je ispuštala zvučne efekte.

U svakoj rundi na raspolaganju je bilo ukupno 5 torpeda, a zanimljivo i to što je igra podržavala do tri igrača, koji su istovremeno mogli da se takmiče za što bolji rezultat.

Ova arkada je bila neočekivan uspeh za SEGU, i brzo je ostvarila ogromnu popularnost u Japanu. Međutim, pra-

vi procvat doživela je u Sjedinjenim Državama, sa cenom od svega 25 centi po partići. Periscope se upravo može smatrati zaslужnim za popularizaciju ove cene u mašinama koje su radile na novčiće.

Jedna od prvih pravih arkadnih igara

Periscope je popularizovao upotrebu novčića od 25 centi za plaćanje



1967.

PROTOTIP PRVE KONZOLE BROWN BOX

Krajem 60-ih godina video igre još uvek nisu postale popularne jer je njihova distribucija bila dosta teška, a i sam repertoar je bio prilično siromašan. To se promenilo 1967. godine, kada se izumitelj po imenu Ralf Baer došetio da spoji tada široko rasprostranjenu zabavu za mase, televiziju, i video igre.

Televizor se u ovom periodu nalazio u domovima miliona

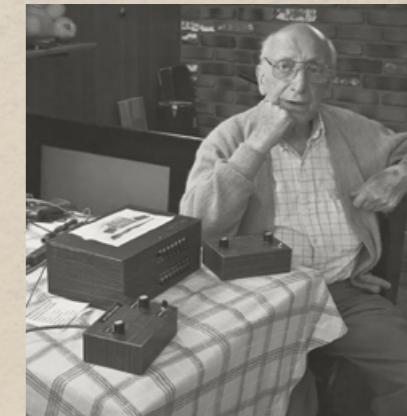
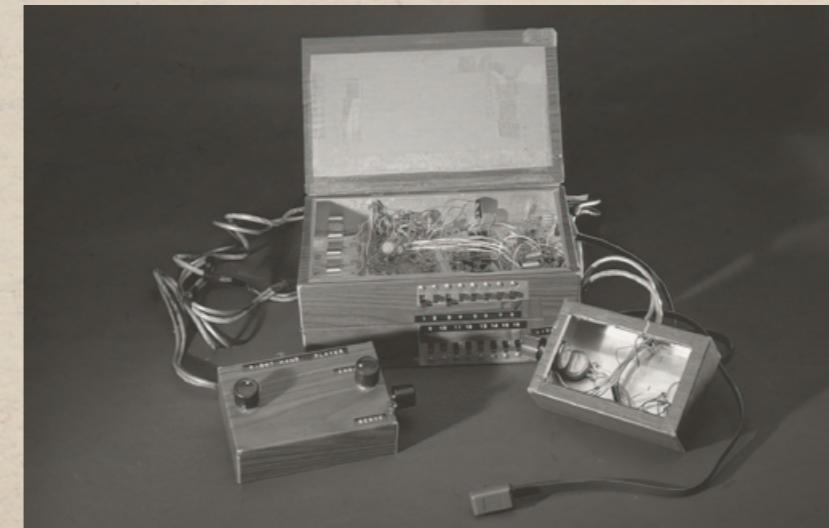
i miliona Amerikanaca. Ralf Baer je tada počeo da istražuje njegove mogućnosti, i kako može poslužiti za više od prostog, pasivnog gledanja. Tako je nastao Brown Box, prototip prvog multiplejer i multiprogramskog uređaja za video igre.

U izgradnju konzole, tada malenog kućnog uređaja, bilo je uloženo 2000 dolara u tadašnjoj vrednosti. Iako je reč o prototipu, ova konzo-

la je imala jednostavan i intuitivan sistem kontrola koji je i danas u upotrebi. Brown Box je imao nekoliko igara u ponudi - ping pong, dame, pucanje meta i 4 različite sportske igre.

Igre su bile dosta skromnog formata i nisu ostavile značajan trag, ali je Brown Box i te kako otvorio put ka razvoju konzola i industrije kavku danas imamo na dohvat ruke.

Brown Box je preteča prve komercijalne konzole - Magnavox Odyssey



Ralf Baer, tvorac Brown Box-a



THE SWORD OF DAMOCLES

Virtuelna realnost je dosta uznapredovala proteklih godina, ali još uvek nije ušla u masovnu primenu. Danas na raspolaganju imamo VR headsele kao što su Oculus Quest 2, Valve Index i mnoge druge, a počele su da se pojavljuju i VR exclusive igre poput Half-Life: Alyx.

S obzirom da su uređaji za VR i dalje slabo pristupačni zbog njihove visoke cene, nama ostaje samo da vidiemo kada je zapravo počelo istraživanje ove tehnologije, posebno u kontekstu video igara.

Verovali ili ne, počeci VR tehnologije sežu još u davnju 1968. godinu, sa mašinom The Sword of Damocles,

na kojoj je bilo moguće "igrati" neimenovanu, ranu preteču VR igara. Igra je bila takođe izuzetno primitivna i prosta, ali dosta uzbudljiva za to vreme. Ona je omogućila igračima da istražuju wire-frame sobe u 3D formatu. Nažalost, pošto je igra izgubljena, nije poznato više detalja o tome šta je dodatno nudila.

S obzirom da se radi o samim počecima, tehnologija je bila dosta nova i neistražena, a ova prva iteracija VR uređaja je bila ogromnih proporcija, o čemu govori sam detalj da je uređaj morao biti prikačen na ogromnu mehaničku konstrukciju koja je držala "kacigu".

Iako primitivan, The Sword of Damocles je i te kako bio

značajan za razvoj VR tehnologije. Upravo je ovaj uređaj bio preteča prvog pravog VR headseta, NASA Virtual Reality Headset iz 1985. godine, koji je konstruisala upravo NASA.

The Sword of Damocles je preteča moderne VR tehnologije



- Osnovana kompanija Intel
- Prvi put demonstrirana upotreba kompjuterskog miša
- Izašao film 2001: A Space Odyssey



SPACE TRAVEL

Iste godine kada se odigrala misija Apolo 11, kada je čovek prvi put kročio na tlo Meseca, Ken Tompson je osmislio video igru Space Travel za GE-635 računar.

Za razliku od Spacewar-a, Space Travel je bila miroljubiva igra bez borbi, gde se je mplej vrteo oko putovanja po dvodimenzionalnom svemiru. Letelica se pratila iz ptičije perspektive, a igrač kontro-

lisa smer kretanja broda i njegovu brzinu, uz opciju sletanja na druge planete i sate-lite Sunčevog sistema.

Kada je reč o mehanici sletanja, igrač je morao da obrati pažnju na brzinu prilaska planeti kao i na gravitaciju koja je takođe bila značajan faktor. Bilo je potrebno priлагoditi se planeti sa najjačom gravitacijom i na osnovu nje formirati trasu sletanja. Space Travel se zbog ovo-

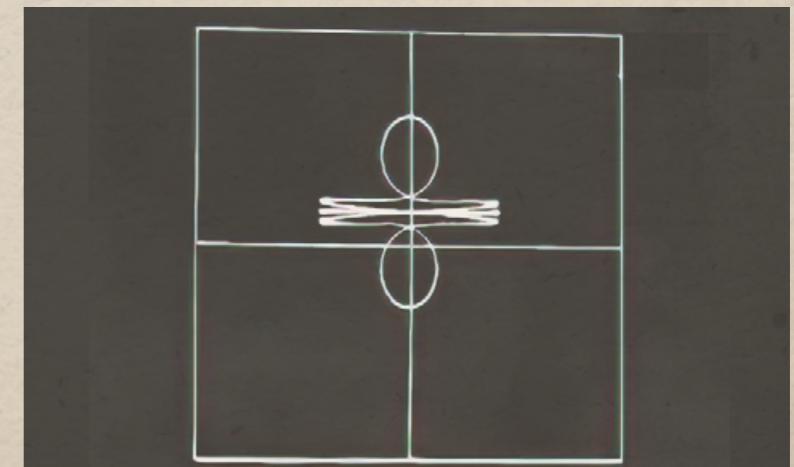
ga smatra za jednu od prvih simulacija sa realističnom fizikom. Kasnije je bio portovan na PDP-7 računar.

Igra je bila dosta prosta, i jedna od prvih sa free roam mehanikom, bez precizno određenog cilja. Iako nikada nije ušla u komercijalnu upotrebu, možemo reći da je definativno uticala na razvoj sve-mirske simulacije.

Space Travel se pojavio iste godine kada je čovek prvi put kročio na tlo Meseca



- Osnovana ARPANET mreža, preteča današnjeg interneta



GALAXY GAME

Početkom 70-ih godina svemirske igre su i dalje bile u žizi interesovanja programera, kao i publike. Tada je nastao Galaxy Game, nadogradnja na Spacewar! iz 1962. godine.

Gejmpoj se nije preterano razlikovao od onog u Spacewar!. Dva igrača su na raspolaganju imala dva broda koje su kontrolisali u pokušaju da eliminišu neprijatelja, a da pritom izbegnu gravitaciono polje zvezde.

Iako se radi o, da kažemo, nekoj vrsti "rimejka" ili "kločna", Galaxy Game je bio i te

i da se oprobaju u singlplejer modu za vežbu.

Kao jedan od začetnika arkada, Galaxy Game je postavio temelj za mnoge popularne naslove iz Zlatne ere video igara, kao što su Space Invaders, Donkey Kong, Pac-Man, i mnogi drugi.

Prva arkada koja je radila na žetone



COMPUTER SPACE

Svega dva meseca nakon Galaxy Game-a pojavilo se ostvarenje Computer Space, prva komercijalno dostupna arkadna video igra sa masovnom proizvodnjom.

Kao još jedna "svemirska igra", i Computer Space vuče svoje korene iz prošlodecenjskog ostvarenja Spacewar!, ali ne prati blisko njene ideje. Putujući po beskrajnom prostranstvu svemira, igrači su imali zadatak da se izbore sa najezdom letećih tanjira

sa ciljem da ostvare što više pogodaka za određeno vreme.

Prva verzija ove arkade uključila je borbu protiv kompjuterski vođenih letelica, koje su imale impresivan set poteza za kretanje. Kasnije se pojavio i mod za dva igrača, koji su se nadmetali za što veći high score.

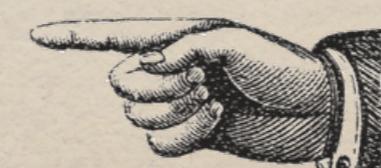
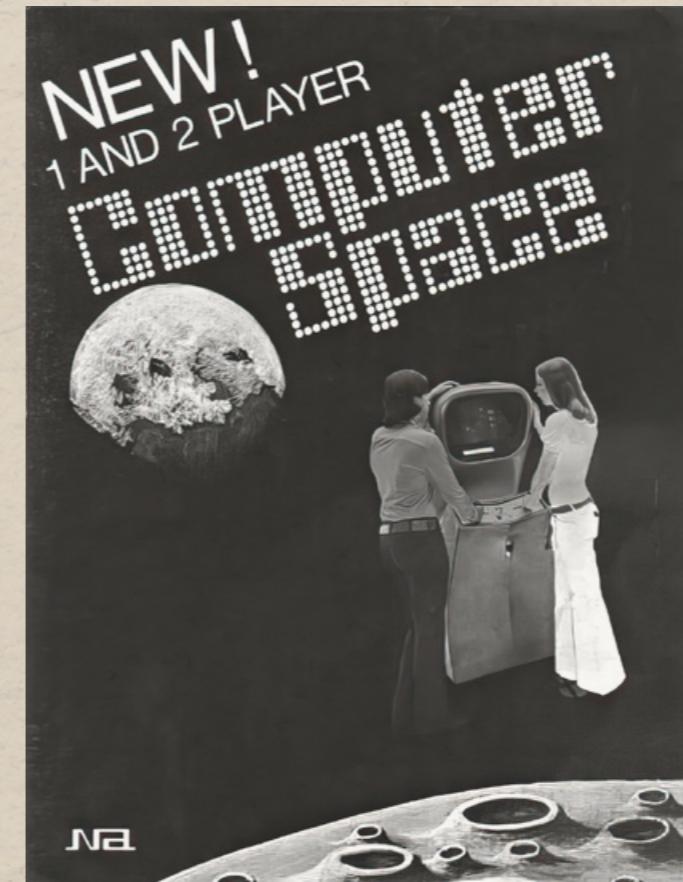
Dizajn Computer Space arkadnog kabinet-a bio je izrazito futuristički, sa eksterijerom od fiberglass-a i jarkim bojama. Set kontrola sastojao se iz džojstika

i dugmića za izdavanje komandi poput ispaljivanja raketa.

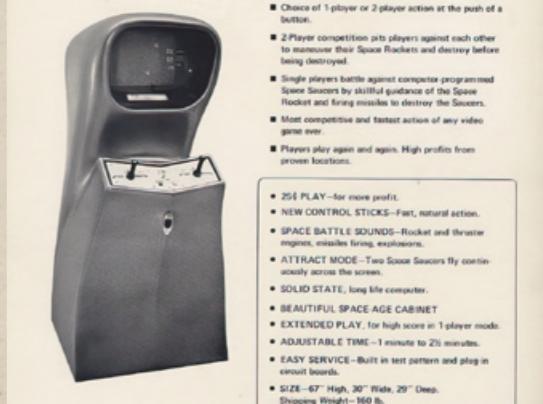
Ako ne računamo igre koje su koristile isečke iz igranih filmova, Computer Space se smatra za prvu digitalnu video igru sa zvukom.

Prva komercijalno dostupna arkadna video igra

Prva digitalna video igra sa zvukom



- Intel proizveo prvi mikroprocesor - 4004
- Floppy diskovi ulaze u komercijalnu upotrebu
- Poslat prvi e-mail putem ARPANET mreže



- Choice of 1-player or 2-player action at the push of a button.
- 2-player competition pits players against each other to see who can shoot their Space Raiders and destroy before being destroyed.
- Single players battle against computer programmed Space Raiders by skillful guidance of the Space Rocket and firing missiles to destroy the Raiders.
- Most competitive and fastest action of any video game ever.
- Players play again and again. High profits from proven location.
- 256 PLAY—for more profit.
- NEW CONTROL STICKS—Fast, natural action.
- SPACE BATTLE SOUNDS—Rocket and thruster engine, missiles firing, lasers.
- ATTRACT MODE—Two Space Raiders fly continuously across the screen.
- SOLID STATE, long life computer.
- BEAUTIFUL SPACE AGE CABINET.
- EXTENDED PLAY—for high scores in 1-player mode.
- ADJUSTABLE TIME—1 minute to 2½ minutes.
- EASY SERVICE—Built in test pattern and plug in circuit boards.
- SIZE—47" High, 30" Wide, 29" Deep.
- Shipping Weight—160 lbs.

1971.

STAR TREK

Originalna Star Trek serija se na malim ekranima prvi put pojavila 60-ih godina prošlog veka. Pored ogromnog komercijalnog uspeha, dokazala je da je još na početku gejming ere postojala želja da se nešto popularno, poput serije, prenese u neki drugi medijum zabave.

Star Trek iz 1971. godine je tekstualna video igra u kojoj igrači komanduju USS Enterprizom sa zadatkom da eliminišu neprijateljske brodove predvodene Klingonci-



USS Enterprise (NCC-1701)



ma. Svaka partija u igri počinje sa različitim brojem neprijatelja, baza i zvezda u galaksiji, koja je prikazana kao 8x8 mreža, gde jedno polje predstavlja jedan kvadrant koji se dalje deli na 8x8 sektore.

Ovaj naslov je za svoje vreme posedovao dosta zanimljivih mehanika, poput trošenja energije sa svakim napadom, zvezda koje apsorbuju torpeda, kao i kalkulatora koji pomaže da se odredi ugao paljbe. Igra se završava kada igrači unište sve Klingonske brodove ili kada istekne vreme.

Tri godine kasnije pojavila se i Super Star Trek verzija igre, koja je donela značajna proširenja u vidu naprednjeg interfejsa, navigacije, kretanja neprijatelja i sličnih elemenata koji su načinili igru još boljom.

Prva Star Trek video igra

Igra je bila portovana na brojne računare tog vremena



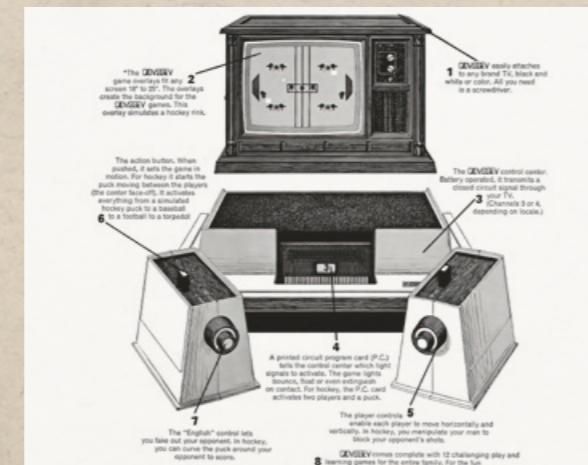
P **PLAY STUDIOS**
europe

MAGNAVOX ODYSSEY

PRVA KUĆNA KONZOLA

Nakon originalne ideje Ralfa Baera koja je povezala video igre i televizore, 1972. godine pojavila se i prva komercijalna kućna konzola kompanije Magnavox, koja je obeležila početak prve generacije konzola - *Odyssey*.

Kao i prototipni Brown Box, i Magnavox Odyssey je došao sa parom četvrtastih kontrolera za do dva igrača. Na televizijskom ekranu konzola je prikazivala tri tačke i jednu liniju, čije su pozicije varirale u zavisnosti od odabране igre. Kako je prikaz bio monohromatski, igre su takođe posedovale posebne, prozirne



prekrivače, koji su imali ulogu dodatnih vizuelnih elemenata, koje bi igrači lepili preko ekrana svojih televizora. Imajući u vidu tehnička ograničenja konzole, ovo je bio veoma interesantan metod "unapređenja grafike". Na primer, prekrivači za sportske igre Football i Hockey su se razlikovali po tipu terena za igranje.

Pored Football i Hockey, za Odyssey je izdato još preko 20 igara, kao što su Tennis,

Simon Says, Haunted House, Shooting Gallery, Ski, Table Tennis, i mnoge druge. Interesantno je da je Table Tennis poslužio kao inspiracija za Atarijevu arkadu Pong, koja se pojavila iste godine. Igre za Odyssey se nisu nalazile na standardnim kertridžima, već malim elektronskim pločama koje su se ubacivale u konzolu.

Odyssey je dolazio i sa dodatnim standardnim za tablicu

ne igre, kao što su kockice, karte i papirni novac, dok se dodatni kontroler u vidu svezkog pištolja prodavao za sebno. Međutim, Odyssey nije imao zvuk, niti mogućnost praćenja rezultata u igrama.

Magnavox Odyssey se prodavao po ceni od tadašnjih 100 dolara, a pre izlaska sa tržišta 1975. godine prodato je preko 350.000 uređaja. Kao takav, Magnavox Odyssey je imao ogroman uticaj na dalji

razvoj kućnih konzola i njihov napredak. Sledеа konzola koja je доšла iz kompanije Magnavox bila je Odyssey 2, koja je ugledala sve-tlost dana 1978. godine, u jednu Zlatne ere video igara.



Magnavox Odyssey je obeležio početak prve generacije konzola

Cena konzole bila je 100\$, suma koja bi sa uraćunatom inflacijom danas iznosila oko 620\$.

Magnavox Odyssey je imao prvi svetlosni pištolj za video igre



**Give the gift that makes TV
more than something they just
sit and watch: *Odyssey*.[™]**



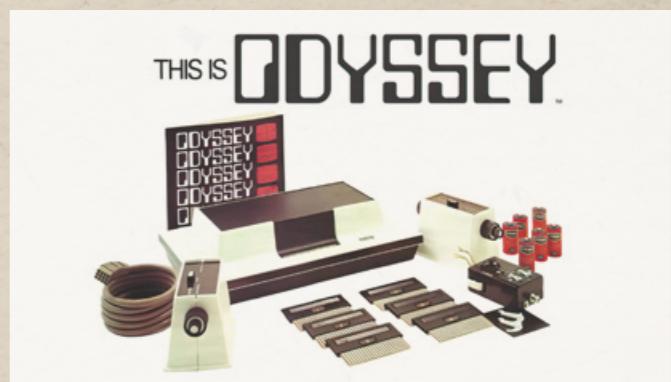
Odyssey by Magnavox transforms any TV* into a challenging electronic playground of 12 fun-and-learning games the whole family can play and enjoy together.

Action and reaction games, like Hockey and Tennis. Arithmetic games, like Analogic Geography games, like States. And many fun games, like Simon Says and Haunted House.

pure fun games, like Simon Says and Haunted House.

watch. Give Odyssey.

ODYSSEY
Electronic TV games from Magnavox.
*Any brand color or black and white. 17" (diagonal) screen or larger
†Manufacturer's suggested retail price. Optional with dealers. Odyssey is a trademark of The Magnavox Company.



1972.

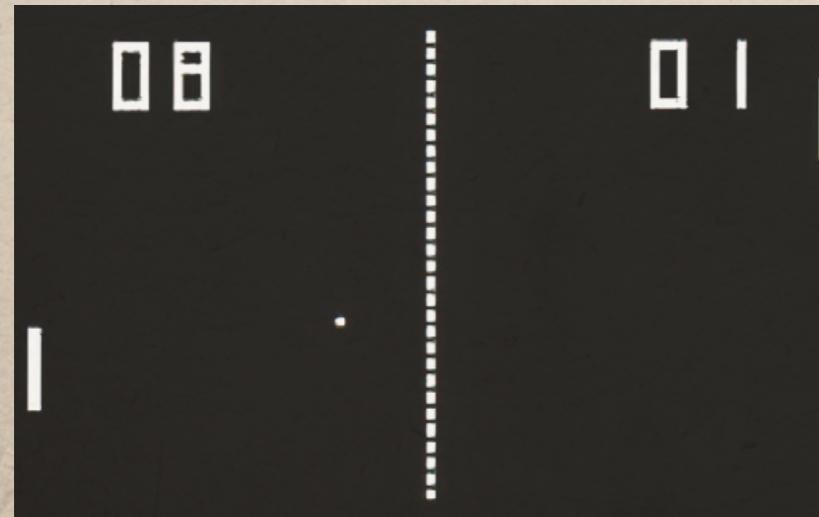
PONG

ATARIJEVA PRVA IGRA

Sedamdesete su bile izuzetno uzbudljive po pitanju razvoja gejming industrije. Ne samo da smo dobili prvu pravu kućnu konzolu, već se pojavila i čuvena arkada Pong, jedna od najpoznatijih igara u istoriji.

Reč je o sportskoj igri koja simulira igranje stonog tenisa kroz prostu 2D grafiku sa monohromatskim prikazom. Iza ove arkade stoji ime koje je poznato i dan danas, a to je američka kompanija Atari.

Gejmpoj funkcioniše tako što igrač vertikalno upravlja si-



ćušnom pločicom koja predstavlja reket, sa leve ili desne strane ekrana. Drugi "reket" kontroliše protivnički igrač ili veštačka intelektualna agencija igre. Kao i u pravom stonom tenisu, cilj je udarati lopticu i vratiti je protivniku, a da pritom ne padne "sa vaše strane stola".

Izuzetno prost gejmpoj i solidan izazov koji nudi bili su dovoljni da se Pong dopadne igračima širom sveta, što je dovelo do raznih kopija. Može se slobodni re-

Prva komercijalno uspešna video igra

Najstarija igra koju možete kupiti na Steam-u

1973.

SPACE RACE

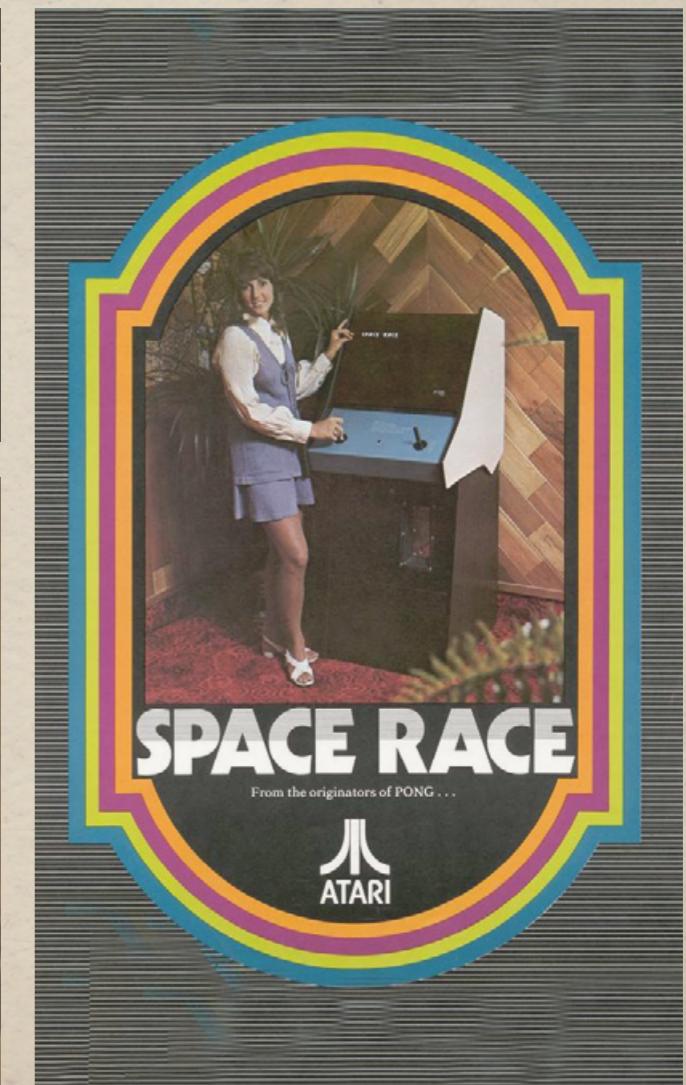
Posle svog fenomenalnog debija, Atari je nastavio svoj probor na tržištu igara sa novim arkadama. Druga igra u nizu bila je Space Race, arkadna trkačina za dva igrača.

Igrači u Space Race kontrolišu svemirske rakete, sa ciljem da odlete sa dna do vrha ekrana, usput izbegavajući asteroide koji su predstavljeni kao crticice. Pobednik u ovom slučaju nije onaj igrač koji ostane živ, već igrač koji po isteku tajme-

ra obide najviše krugova od dna do vrha ekrana.

Svaka "partija" koštala je 25 centi, a igrači su imali mogućnost podešavanja broja rundi, kao i njihovo trajanje, od 45 sekundi do 3 minuta. Iako je bio prvenac u žanru trkačkih igara sa zaista inovativnim gejmpojem, Space Race ipak nije uspeo da se probije kao uspešna arkađa, pošto je Atari na kraju prodao svega 1500 aparata.

Ono što je stalo na put uspehu ove igre je, može se reći,



Prva arkadna trkačka igra

Proizvodnja Space Race arkada je bila skupa, sa kaputima koji su koštali preko 2000\$

HUNT THE WUMpus

Ukako smo pre godinu dana dobili neverovatno popularnu Pong arkadu, avantine tekstualnog tipa ostale su aktuelne dugi niz godina kasnije, sa Hunt the Wumpus kao jednom od igara predvodnica, pošto važi za naslov koji je postavio temelje survival horror žanra u gejmingu.

Razvijena od strane Gregorija Joba za PDP-10 računar, Hunt the Wumpus igrače sprovodi kroz niz mračnih pećina povezanih tunelima, kojih ukupno ima 20. U jednom od tunela nalazi se stvo-

renje Wumpus koje igrač treba uloviti. Izazov leži u tome što su određene pećine jame bez dna, ili dom jatu slepih miševa.

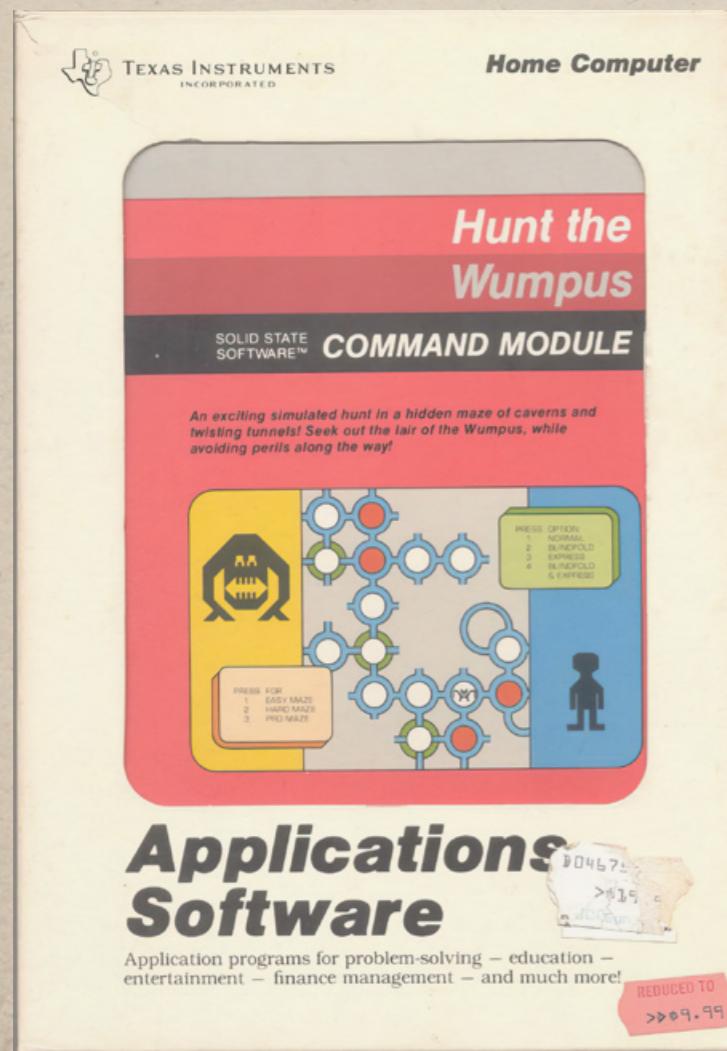
Gejmploj se odvija u potenznom (turn-based) maniru, sa svakom pećinom numerički označenom, gde igrači imaju priliku da biraju gde će ići, ili da li će ispaliti strelu. Uspešan pogodak ubija Wumpusa, dok ga promašaj samo plaši i šalje u neku drugu pećinu. Igrači moraju pažljivo birati svoje poteze, jer ako zakorače u pećinu u kojoj

se nalazi Wumpus, čudovište će ih pojesti, baš kao u pravoj survival horror igri.

Hunt the Wumpus je portovan na druge sisteme i kućne računare kao što je TI-99/4A, a kasnije je dobio i nekoliko nastavaka.

Hunt the Wumpus se smatra prvom igrom sa elementima survival horror-a

Originalni Hunt the Wumpus je napisan u BASIC-u



GOTCHA

Sko rok sve je crno-belo
oko nas u ovom izdanju
Play! RETRO časopisa,
ali ne baš u potpunosti. Te
davne 1973. godine dobili smo
prvu kolorizovanu igru u isto-
riji - Gotcha. Ovo je četvrtu
igra kompanije Atari, a osmi-
slio ju je Alen Alkorn, dizaj-
ner koji stoji iza arkade Pong.

Sa gejmplojem sličnom dečjoj igri šuge, dva igrača su smeštena u labyrinnt sa zadatkom da uhvate jedan drugog. Igrač koji juri predstavljen je kvadratom na ekranu, dok je igrač koji beži prikazan kao plus.

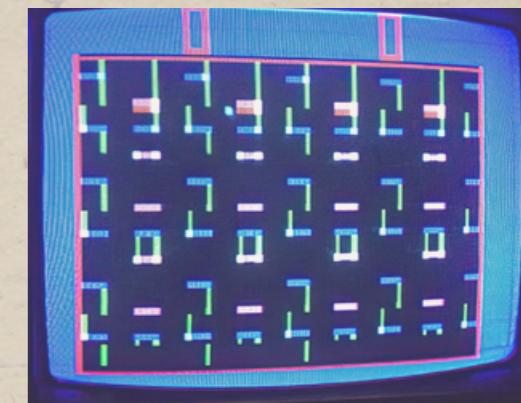
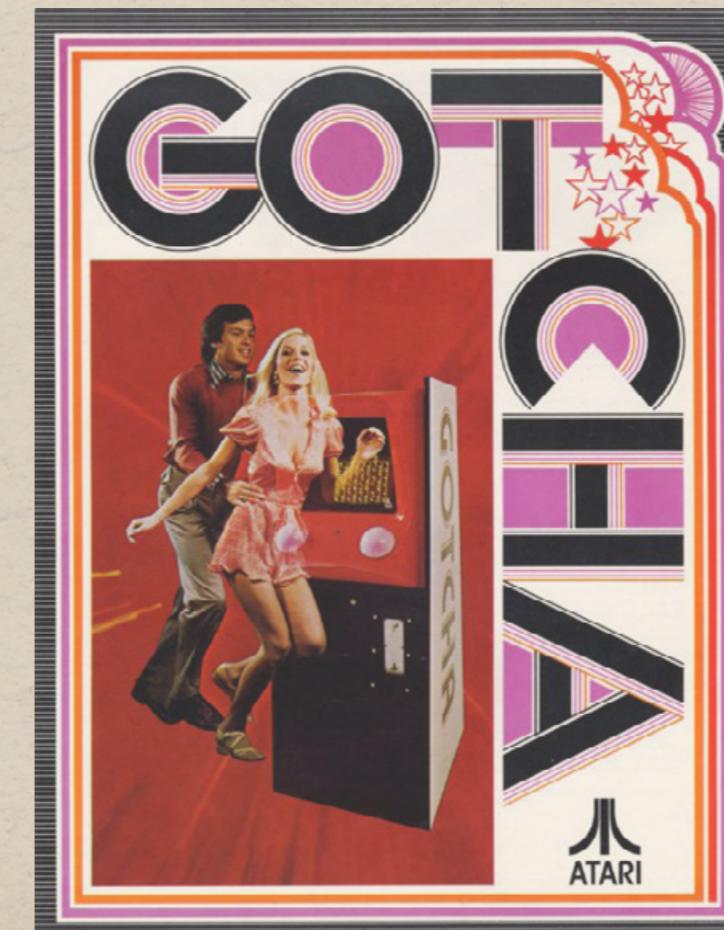
Zvučni signal bi postajao sve učestaliji i intenzivniji kako su se igrači približavali jedan drugom. Sam labyrinnt je bio dinamičan i konstantno se menjao, što je pružalo do-
datan izazov, kako igraču ko-
ji juri, tako i onom koji beži.
Svaka partija je bila vremen-
ski ograničena, a poeni su
se dobijali kada igrač uhva-
ti protivnika, ili ako ovaj ne
bude uhvaćen do isteka vre-
mena.

Iako je bila prva kolorizova-
na igra, Gotcha nije ostva-
rila ogroman uspeh na trži-

štu, sa svega 3000 prodatih arkada. Deo zaslужan za ne-
uspeh pripisuje se kontro-
verzi oko igre zbog kontrole-
ra predstavljenih kao ruži-
časte izbočine koje su podse-
ćale na grudi. Možemo slo-
bodno reći da ni promotivni
poster nije bio ništa manje sugestivan!

*Igra je izazvala kon-
troverzu zbog kontrole-
ra koji su podsećali na
grudi*

Prva kolorizovana igra



1973.

MAZE WAR

Jedan od najpopularnijih, ako ne i najpopularniji žanr u video igrarama, svakako jesu pucačine iz prvog lica. Igračima je oduvek bilo zanimljivo da uskoče u kožu vojnika i sukobe se sa drugima na virtuelnom bojištu.

Malo ko zna da korenii ovih igara sežu čak u 1973. godinu sa igrom Maze War. Igra prikazuje labyrin i pregled iz prvog lica u 3D-u, u kojem igrači imaju zadatku da pro-nadu neprijatelje i eliminišu ih. Maze War je čak imao i minimapu, kao i mehani-ku virenja iza ugla, gde je bilo moguće samo proviriti

a da pritom ne budete otkri-veni. Pored toga, Maze War se smatra pretečom popularnog Deathmatch moda, koji danas možete igrati u prak-tično bilo kojoj multiplejer pucačini.

Pored pucačina, Maze War je zaslужan i za razvoj RPG igara iz prvog lica, žanr koji su dalje popularizovali Ultima i Wizardry iz 1981. godine.

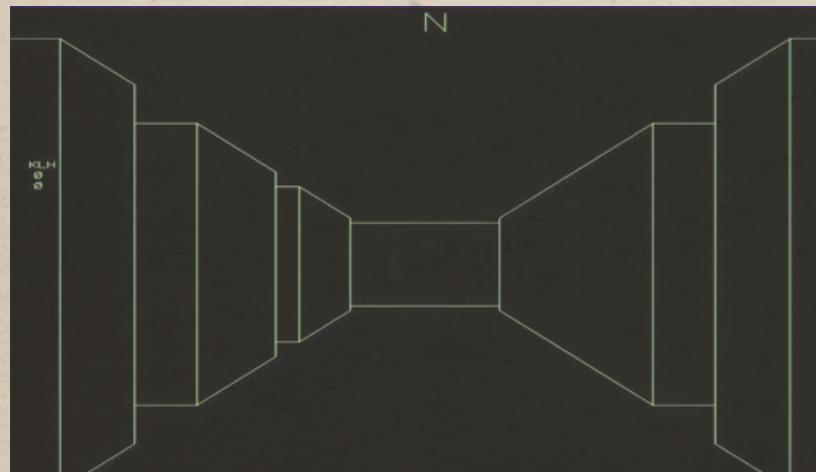
Druga tehnička dostignuća koja je pred tadašnjem gejming industrijom postavio Maze War dovela su do nastanka sada masivno rasprostranje-nih multiplejer igara, pošto je za igranje korišćena ARPA-

NET mreža, preteča današnjeg interneta. ARPANET je omogućio da se igrači sukobe međusobno, obično studenti različitih univerziteta.

Mislite da je ovo impresivno? E pa ni tu nije kraj, jer je Maze War sa novim verzijama dobio i sopstveni editor nivoa, prikaz igrača kroz avatara, kao i mod posmatrača (spectator mode).

Maze War je postavio temelje onlajn multiplejer igara

Prva 3D pucačina iz prvog lica



1974.

TANK

Posle svemirskih tr-ka i nekoliko uzbudljivih partija stonog tenisa, Atari nas je sa arkadom Tank odveo na ratno bojište. Ova igra je nastala u saradnji sa razvojnom firmom Kee Games, koja je ranije prodavala Pong klonove.

Tank je arkada za dva igrača koja pripada grupi takozvanih maze igara. Igrači su smešteni u labyrin sa svojim, pogodili ste, tenkovima, sa zadatkom da eliminisu protivnika. Primarni napad je bacac granata, a na

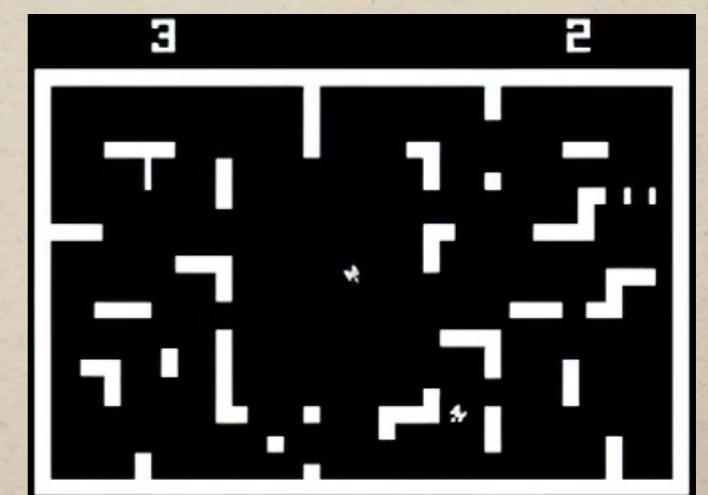
bojištu se nalaze i mine koje mogu uništiti tenkove. Sva-ki put kada igrač uništi protivnički tenk pripisuje mu se poen, a pobednik je onaj koji po isteku vremena stekne najviše bodova. Sa svojim za-raznim gejmplojem, Tank je doprineo popularizaciji 1-na-1 duel igara.

S obzirom na stanje tadašnje industrije, Atari je uvideo da se igra Tank mora pojaviti iza nekog drugog imena, te je zbog toga stupio u partnerstvo sa Kee Games. To je pomoglo popularizaciji ovog na-

slova i prodaji većoj od 10.000 kabinet, što je Tank načinilo najprodavanijom arkadom 1974. godine. Ubrzo je usle-dio i nastavak, koji je doneo nekoliko inovacija sa opcijom da se šema labyrintha menja, ali Tank II ni blizu nije ostva-rio uspeh originala.

Džojstici za Tank su kasnije postali standarni kontroleri prve Atarijeve konzole - Ata-ri 2600

Tank je doprineo po-pularizaciji 1-na-1 du-el igara



GRAN TRAK 10

Brzna vožnja i trkanje strast su mnogih širom sveta, praktično otkada su se automobili pojavili, što se eventualno pretočilo u rastući svet video igara. Za ovo je ponovo krivac Atari, koji je sa Cyan Engineering stvorio prvu arkadnu trkačinu sa automobilima - Gran Trak 10.

Atari se potruđio da vožnja bude što realističnija, tako da su se kontrole izdavale volanom, pedalama za ubrzanje i kočenje, kao i menjacem brzina. Ipak se ra-

dilo o arkadama u povoju, tako da se brzina nije mogla prilagođavati stepenom pritiska na papućicu gasa, ali je u to vreme stvarno bilo impresivno videti ovaj tip "kontrolera".

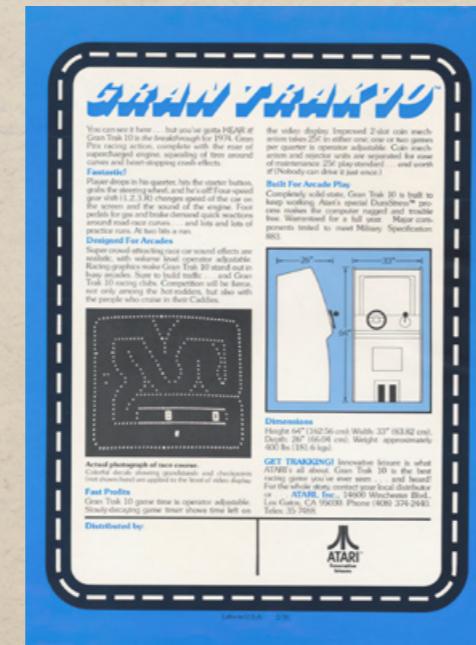
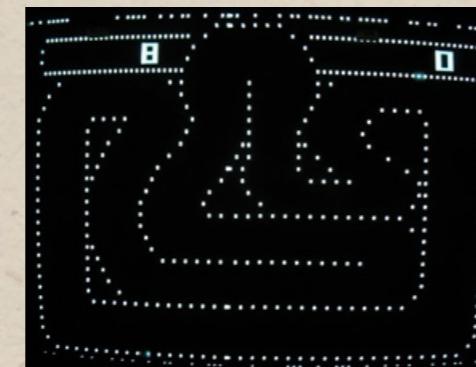
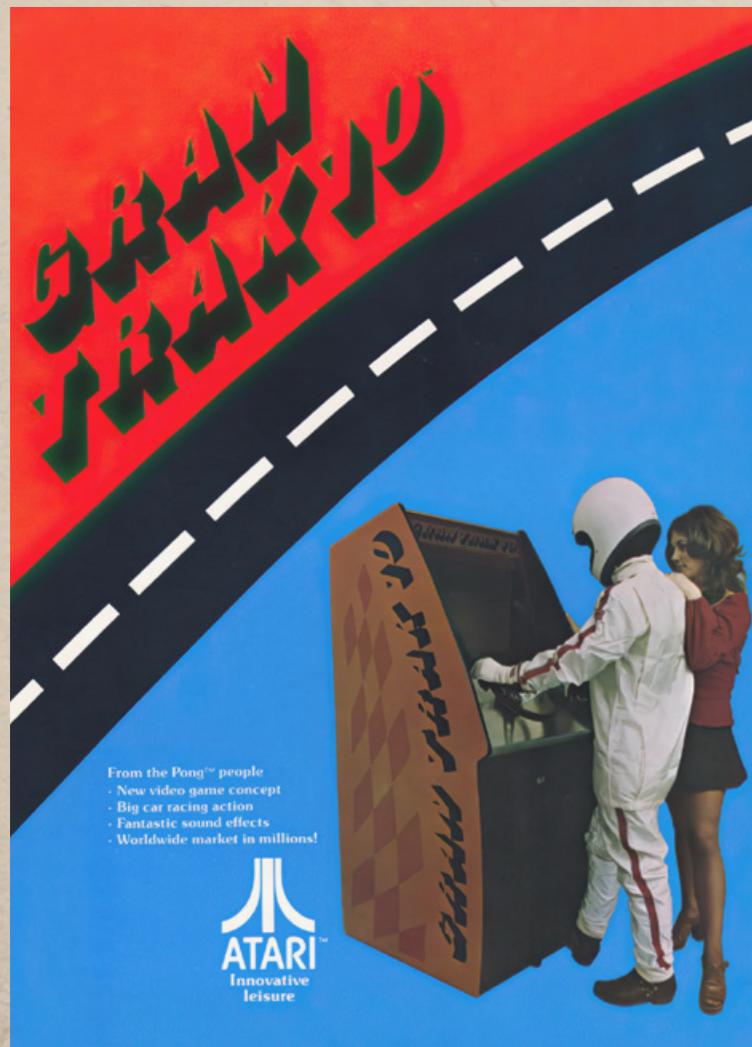
Cilj je bio za 105 sekundi što brže preći trkačku stazu, koja je na ekranu arkade vidljiva u celosti iz ptičije perspektive, sa ivicama koje su prikazane belim linijama. Udarac u bankinu zaustavlja auto čime se gubi dragoceno vreme, a kočnica tu nije mnogo pomagala pošto se au-

to nije momentalno zaustavljao, već bi proklizao.

Kao arkada za jednog igrača, Gran Trak 10 je u svoje vreme bio zaista revolucionaran, posebno zbog kontrola. Međutim, uspeh na tržištu nije bio ostvaren, već je Atari nakon njegovog izlaska poslovao sa gubicima.

Prva igra u istoriji koja je koristila volan za kontroler

Gran Trak je igra koja je umalo zatvorila vrata kompanije Atari



BASKETBALL

Pokušaja simuliranja sportova je bilo na pretek ranijih godina, kao i same košarke, ali ništa od toga nije bilo ni blizu igri Basketball iz 1974. godine.

Logično, gejmsplej Basketball-a je bio zasnovan na košarci. Igrao se meč između dva tima, kontrolisana od strane dva igrača, sa ciljem da se lopta ubaci kroz obruč, što je donosilo poene. Ova simulacija je posedovala element dodavanja iz-

među timova ali i driblanja protivnika.

Osim dobre prezentacije jednog sporta u formi video igre, Basketball je prva arkada u istoriji koja je dovela sprajtovе (sprite). Sprajtovi su dvodimenzionalni objekti ili animacija koji se integrišu u veću scenu, i koji mogu da se pomeraju po ekranu bez da utiču na pozadinu. Ovo je značajno unapredilo razvoj igara, kao i njihov izgled. Basketball je takođe

prva arkada sa ljudskim karakterima.

Što se tiče uspeha same igre, Basketball je prva arkada iz Japana koja je dobila licencu u Sjedinjenim Državama. Ovo je potez koji se ispostavio kao veoma mudar za Taito i Midway, pošto se Basketball u Americi prodao u preko 1400 primeraka, i to samo tokom 1974. godine.

Prva igra sa sprajtovima

Prva igra sa ljudskim karakterima



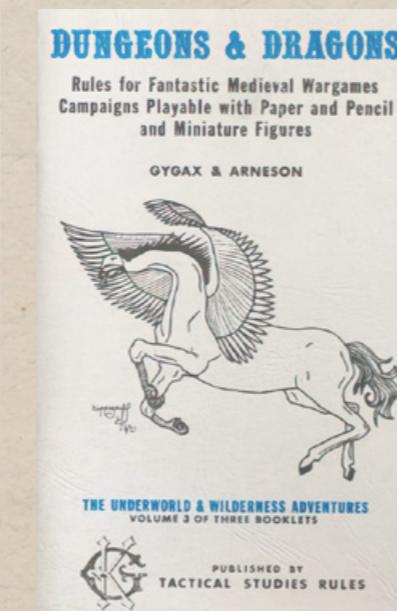
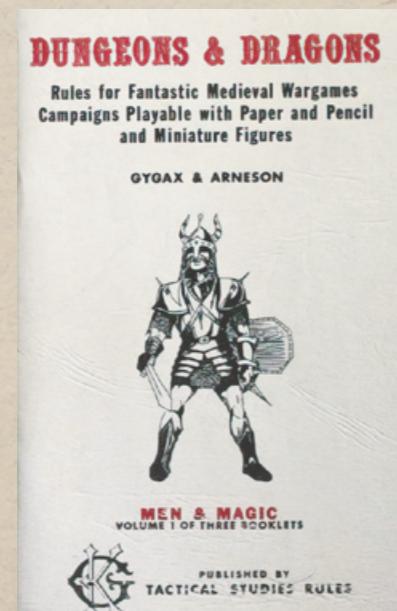
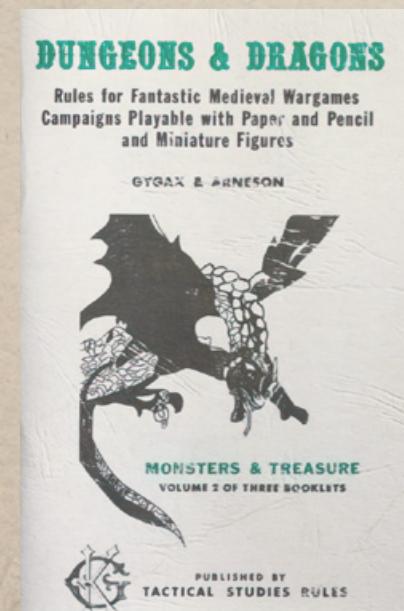
1974.

DUNGEONS & DRAGONS TABLETOP IGRA

Između 1974. i 1975. godine pred ljubiteljima igara bilo kog formata pojavila sa tablična igra zvana Dungeons & Dragons. Ovo nije video igra, ali je ne možemo izostaviti pošto je kasnijih godina doprinela nastanku čitavog žanra u industriji - RPG (engl. role playing game).

U D&D, igrači kreiraju sopstvene likove i upuštaju se u zamišljene avanture. Kroz svaku kampanju igrači vode bitku sa raznim čudovištima, skupljaju blago i stiču iskušto, čime unapređuju likove i postaju moćniji. Pored borbi, veliki akcenat je i na komunikaciji sa saigračima, kao i na igranju uloga, to jest unošenju u karakter lika kojeg ste kreirali.

Svaku kampanju vodi takozvani Dungeon Master, koji



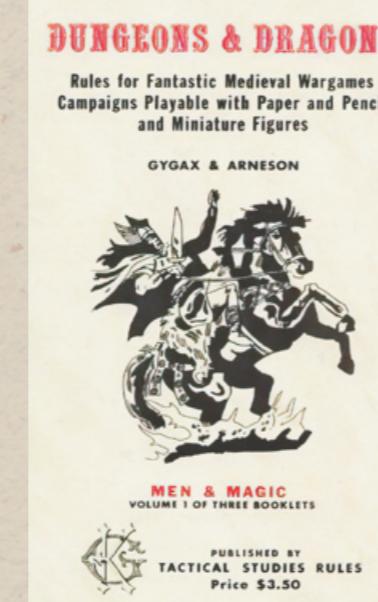
Originalni D&D je imao veliki uticaj na nastanak RPG žanra

je ujedno i pričeviće. Svaka akcija i odluka igrača i Dungeon Mastera je zasnovana na bacanju kockica i međusobnom razgovoru, dok se napredak beleži pomoću papira i olovke.

Inicijalni uspeh omogućio je da D&D postane izuzetno popularan, što se ubrzo pretočilo i u industriju video igara. Postoje na stotine video igara baziranih na D&D pravilima, a neke od najpoznatijih su svakako Neverwinter i Baldur's Gate serijali, kao i mnoge druge.

Iako video igre caruju modernim dobom, pen-and-paper D&D verzija je još uvek i te kako popularna, a do danas je izашlo čak 5 edicija, sa mnogim varijacijama originalnog sistema.

Originalni D&D je imao veliki uticaj na nastanak RPG žanra



1975.

DND

Rastuća popularnost minijaturnih tabličnih ratnih igara, pre svega čuvenog Dungeons & Dragons-a, praćena razvojem računara, dovele je toga da se RPG žanr pojavi i u digitalnom svetu.

Sredinom sedamdesetih godina u podrumu Southern Illinois univerziteta nastala je igra dnd, inspirisana svojim pen-and-paper rođakom. Originalni D&D je tada izšao pre samo godinu dana, a već je uspeo da ostavi trag u industriji video igara. Tako je

dnd postao prva igra bazirana na tabletop Dungeons & Dragons-u, napisana u TUTOR programskom jeziku za PLATO sistem od strane Gerija Vajzenhanta i Reja Vuda.

Kao i u izvornom D&D-u, igrači na početku "kampanje" kreiraju svog karaktera sa kojim ulaze u kompleksnu Vajzenvud tamnicu u potrazi za blagom. Tamnica se sastoji od nekoliko nivoa u vidu lavirinata. Kako su se prelazili nivoi i ubijala čudovišta, igrači su sticali iskustvo, postajali jači, napredovali u dublje delove tamnice, ali i vraćali se nazad za dodatno istraživanje, čime je uvedena nelinearna progresija.

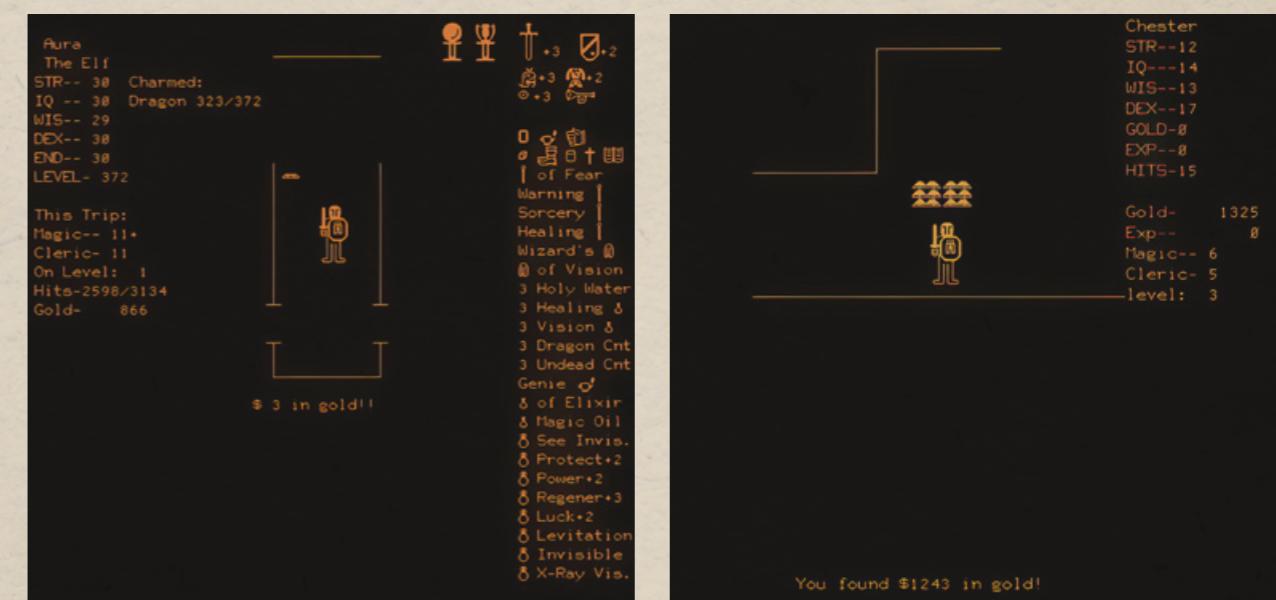
Sa stečenim iskustvom, igrači su dobijali nova oružja, čini i sposobnosti koje su koristili za dalju bitku. Čudovišta su postajala sve moćnija, a okršaji sve teži. Tako je dnd prva igra koja nas je upoznala sa konceptom boss karaktera.

Pod okriljem Dungeons & Dragons-a, dnd je otvorio vrata mnogim poznatim naslovima baziranim na ovom sistemu, ali i igrama RPG žanra uopšte.

Prva igra bazirana na tabletop igri Dungeons & Dragons

Prva igra sa boss karakterima

Prva igra sa nelinearnom progresijom



PANTHER

Tenkovi i ratna tematika uopšte su oduvek bile jedne od najvećih sfera interesovanja u industriji video igara i među gejmerima, te je baš prva 3D simulacija vožnje nastala po uzoru na nemački tenk iz Drugog svetskog rata, Panther. Ovo je jedna od prvih malobrojnih igara sa perspektivom iz prvog lica koje su se pojavile sredinom 70-ih godina.

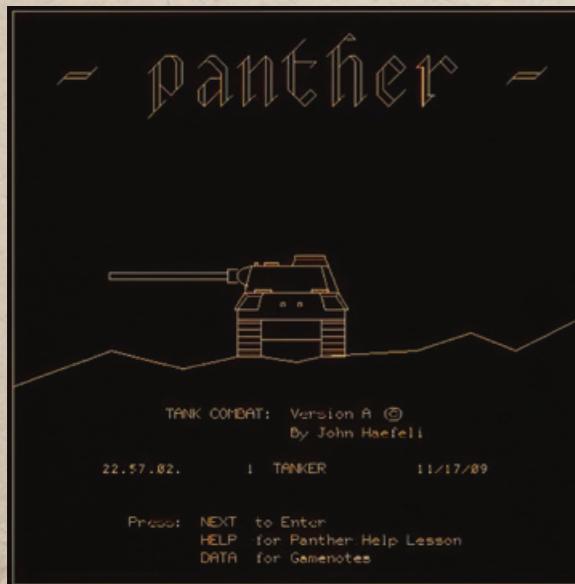
Panther igrače vodi u timski okrušaj sa deathmatch režimom. Dva tima, predstavljeni kao kvadrat i trougao, moraju uništiti bazu neprijatelja, a usput je potrebno eliminisati i protivničke tenkove i time sačuvati sopstvenu bazu.

Igra je zahtevala ozbiljnu saradnju i koordinaciju između saigrača za pobedu, sa raspodelom zadataka na lov protivničkih tenkova i uništenje baze. Ovde je ujedno bilo moguće i deliti municiju i gorivo sa drugim tenkovima i komunicirati sa saborcima putem PLATO sistema, sa skalabilnom vektorskom grafičkom i bitkom iz prvog lica, zbog čega se smatra ranim začetnikom igre Battlezone.

Prva 3D simulacija vožnje



Pancer V Panther tenk



Tur=140 Chu=140 View=2 Spd=8 Rnd=58 Fuel=730 Min=0 Buz=180
CAMOUFLAGED

GUN FIGHT

Ovaj naslov je uveo doista novina u industriju video igara sa Midway arkadnim sistemom. Gun Fight, u Japanu poznat kao Western Gun, je multidi-rekciona pučaćina u kojoj se dva kauboja susreću u duelu sa revolverima. Razvila ga je kompanija Taito, verovatno najpoznatija po čuvenoj arkadi Space Invaders.

Gun Fight je igra jedan na jedan, reklo bi se klasičan western shootout, a glavni cilj je upućati protivničkog igrača. Igrač koji primi metak pada na zemlju,

sve sa propratnim tekstom "GOT ME". U virtualnoj pustini divljeg zapada bilo je i kaktusa, koji su služili kao zaklon. Svaki igrač imao je ograničenu municiju, sa 6 metaka koje je bilo potrebno pametno iskoristiti. Takode, bilo je moguće ostvariti indirektni pogodak, pošto su se menci odbijali sa vrha i dna ekrana.

Gun Fight je vrlo brzo postao izuzetno popularna arkada širom sveta, a doprinos gejming industriji dala je kao prva igra sa nasiljem i



• Bil Gejts i Pol Allen osnovali Microsoft

COLOSSAL CAVE ADVENTURE

Sa tehničkim unapređenjima računara i pojmom arkada, mnogi developeri su posvetili najviše pažnje inovacijama u grafici video igara - boja, animacije, sprajtovi, 3D okruženje, drugačija perspektiva, i slično. Ipak, danas svi znamo koliko su dobra priča i narativ značajni, a tako je bilo i 70-ih, kada su tekstualne igre bile i te kako popularne.

Colossal Cave Adventure, poznata i samo kao Adventure, je bila jedna od takvih igara, kreirana za PDP-10 međfrejm računar 1976. godine. Colossal Cave Adventure

```
If you were to quit now you would score 311 out of a possible 350.  
>one  
  
You're at NE end.  
>drop rod  
  
Okay  
>sw  
  
You're at SW end.  
The grate is locked.  
>blast  
  
There is a loud explosion, and a twenty-foot hole appears in the far wall, burying the dwarves in the rubble. You march through the hole and find yourself in the main office, where a cheering band of friendly elves carry the conquering adventurer off into the sunset.  
  
You scored 350 out of a possible 350, using 372 turns.  
All of adventuredom gives tribute to you, Adventurer Grandmaster! To achieve the next higher rating would be a neat trick!  
  
Congratulations!!  
  
C:\ADVENT>_
```

```
Introduction  
Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I look at only the first four letters of each word, so you'll have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH". (Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For information on how to end your adventure, etc., type "INFO".)  
  
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the features of the current program were added by Don Woods. The current version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.  
  
For further information consult your scroll (READ.ME).  
-----  
*GOOD LUCK!*
```

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>_

ponaša kao narator koji opisuje okruženje u kojem se igrač nalazi. Sve je na neki način otvoreno interpretaciji i zavisi od maštice igrača, kao da čitate knjigu.

Colossal Cave Adventure je postavio kamen temeljac za sve buduće tekstualne avanture, ali i ostale RPG-ove, point & click avanture, kao i sve igre sa fokusom na narativ. Ova igra se ubrzo transformisala u nešto što danas zovemo MUD (Multi User Dungeon), žanr koji se danas i te kako igra, čak i pored poznatih MMORPG naflova poput New World-a, Final Fantasy-ja i WOW-a.

Jedna od preteča tekstualnih avantura i modernih RPG igara



```
Get bottle  
Okay  
Get oyster  
Okay  
  
Interesting. There seems to be something written on the under-side of the oyster.  
>read oyster  
  
Hmmm, this looks like a clue, which means it'll cost you 10 points to read it. Should I go ahead and read it anyway?  
Yes  
  
It says, "There is something strange about this place, such that one of the words I've always known now has a new effect."  
>get oyster  
  
You are already carrying it!  
>read oyster  
  
It says the same thing it did before.  
>_
```

BREAKOUT

Vraćamo se u Atarijevu kuhinju, iz koje nam ovoga puta stiže čuvena arkada Breakout, nastala po uzoru na Pong. Može se reći da ni sam Atari nije mogao da odoli a da ne iskopira sopstveni hit.

Breakout vam je definitivno poznat, i sigurno ste bar jednom u životu odigrali neku njegovu moderniju iteraciju, bilo na računaru, konzoli ili mobilnom telefonu. Gejmpaj je veoma prost - potrebno je razbiti sve cigle na ekranu pomoći loptice ko-

ja se navodi pomoću sićušne pločice koju igrač kontroliše. Pločica se nalazi u dnu i ekrana i kreće se samo po horizontalnoj osi.

Otkako se pojavio, Breakout je postao izuzetno uspešna arkada širom sveta, sa odličnom prodajom i generisanim profitom od 11 miliona dolara u prve tri godine nakon izlaska. Breakout je nastavio svoj uspeh i na kućnim konzolama, od kojih je verovatno najpoznatiji Atari 2600 iz 1982. godine.

Breakout je inspirisao nastanak čuvenog hita Space Invaders



DEATH RACE

Danas smo svi upoznati sa suludim mišljenjem da video igre izazivaju agresiju, iako još uvek nije potvrđena veza između nasiљa na ekranu i onog u stvarnom svetu.

Debate i kontroverze datiraju još iz 1976. godine, a igra koja je prva pokrenula ovu vremenu temu i velike proteste jesti Death Race, inspirisana arkadom Destruction Derby i distopijskim filmom Death Race 2000. U ovoj arkadnoj trkačini igrači su imali zadatak da pregaze što više "gremlina", takoreći pešaka, ko-

ji su u igri bili predstavljeni kao humanoidni sprajtovi. Naravno, gaženje pešaka bi igračima donelo poene.

Kada bi pešak bio pregažen, pred žrtvom bi iskočio nadgrobni spomenik. Igra bi u tom trenutku ispustila i glasan krik, koji su neki novinari i kritičari opisali kao "dečiji vrisak".

Ubrzo nakon izlaska, Death Race se pojavio u mnogim novinama u Americi, gde je opisan kao izuzetno morbidan. Istaknuto je da je nasilje u ovoj igri daleko gore od onog

na televiziji, pošto u ovom slučaju igrač direktno sprovođi tu akciju, odnosno kreira samo nasilje.

I pored toga što je bila praktično zabranjena, Death Race arkada je doprinela nastanku solidnog broja sličnih igara.

Ova igra je izazvala sličnu kontroverzu kao GTA 3 2001. godine

Malo je falilo da Death Race bude zauvek zabranjen



HEAVYWEIGHT CHAMP

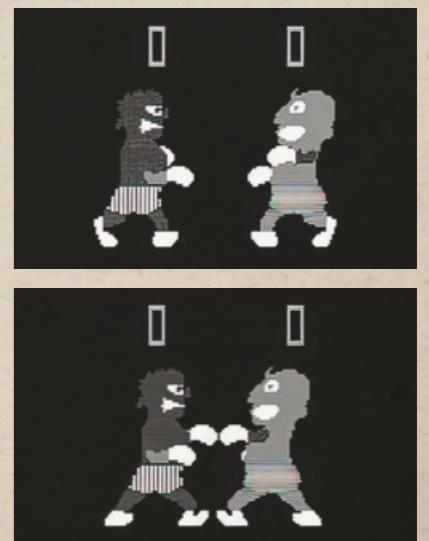
Krajem 1976. godine iz Zemlje izlazećeg sunca stigao je začetnik popularnog fighting game žanra, takozvanih tabaćina - Heavyweight Champ. Iza ove arkade стоји čuvena kompanija SEGA, koju je narednih godina proslavila kućna konzola Sega Genesis, kao i širok repertoar kulturnih igara.

Kao prva tabaćina, Heavyweight Champ je na arkade doveo prvu borbu prsa u prsa, sa boks mečom u kojem su učestvovala dva igrača. Kontroleri arkade su bili u obliku bokserске rukavice, preko kojih su igrači zadavali udarce protivniku, bez mogućnosti kretanja boraca u samoj igri. U zavisnosti od

ugla pokreta kontrolera, bilo je moguće zadati niže i više udarce. Naravno, sa svakim uspešnim udarcem igrači su osvajali poene.

Što se grafike tiče, igra je bila monohromatska, a bokseri su bili prikazani iz bočnog ugla, dok su kasnije verzije omogućile drugačiju perspektivu prikaza.

Heavyweight Champ je svojevremeno bio arkada sa najvećom zaradom u Japanu, a kasnije verzije koje je SEGA objavio takođe su imale uspeha zahvaljujući staroj slavi i inovacijama. Kao prvenac u žanru tabaćina, definitivno je inspirisao nastanak popularnih franšiza kao što su Street Fighter, Tekken i Mortal Kombat.



Heavyweight Champ je prva tabaćina

MATTEL AUTO RACE

Pre velikog buma konzola i arkada u Zlatnoj eri video igara dobili smo još jednu izuzetnu inovaciju - prvu konzolu u prenosivom formatu.



Kopija Mattel Auto Race-a iz SSSR-a



Mattel Auto Race je prenosi va konzola nastala od stane Džordža Klozea, koji se do setio da standardni kalkulator prilagodi za igranje video igara. Mattel Auto Race

je ujedno i video igra, trkačina koja od igrača zahteva da obide četiri kruga na tračkoj stazi za što kraće vreme. U zavisnosti od utrošenog vremena igrači bi osvajali titule, sa World Champion Driver kao najprestižnijom za rezultat ispod 30 sekundi.

Grafički, Mattel Auto Race igra je bila izuzetno prosta, što se i da očekivati kada uzmemo u obzir mogućnosti jednog digitrona. Granice trkačke staze bile su predstavljene znakovima “_” i “|”, igrač simbolom “!”, dok su druga vozila izgledala kao “i”.

Uspeh ove igre je nadmašio sva očekivanja, i iz nje su se izrodili drugi naslovi, a tako je nastala i Mattel Electronic divizija koja je nastavila produkciju konzola kasnijih godina. Igra je bila toliko popularna da je kasnije dobila svoju kopiju u tadašnjem Sovjetskom Savezu.

Prenosive konzole su nastavile da se razvijaju, a Nintendo je bila, a neki bi rekli i da još uvek jeste, vodeća kompanija na ovom polju. Tri godine kasnije stigao je Microvision, prva handheld konzola sa promenljivim kertridžima. Potom se pojavio i Game Boy, Game Boy Advance, a 2017. godine i voljeni Nintendo Switch. Da li će Steam Deck biti dostojan protivnik?

Prva prenosiva konzola

MOTO-CROSS

Deset godina nakon izlaska Periscope-a, jedne od najznačajnijih arkada u istoriji, japska kompanija SEGA je izdala svoj novi hit - Moto-Cross, kasnije poznat kao Fonz, koji je potpuno očarao gejming zajednicu, ali i ljubitelje brze vožnje.

Moto-Cross, baziran na američkom sitcomu Happy Days iz 70-ih, pruža zaista uzbudljivo trkačko iskustvo. Igrač stavlja u ulogu motocikliste koji ima zadatak da dođe do cilja za što kraće vreme, pritom izbegavajući dru-

ga vozila. Interesantno je da je sam kontroler bio u obliku prave ručice motora, čijim završnjem bi igrači "davali gas" i postigli veću brzinu u igri. Što veća brzina, to više poena!

Ako bi se igrači pak sudarili sa ostalim motorima, desilo bi se nešto veoma zanimljivo. Naime, na dlanu svoje ruke osetili bi vibracije, nešto što danas zovemo haptic feedback. Ova tehnologija je u ono vreme bila potpuno nova, ali i revolucionarna, jer je igračima pružala dodatnu imerziju u

video igrama koje su tada bile isključivo audio-vizuelno iskustvo.

Motocikala u video igrama tog doba je bilo, ali se Moto-Cross probio kao prva trkačina sa skrolujućim ekranom i već pomenutom haptičkom podrškom, koja je kasnijih godina dodatno napredovala. Danas, haptic feedback je široko rasprostranjen u svetu konzola.

Prva igra sa haptic feedback-om

WIN THE RACE FOR PROFITS.

Ride MOTO-CROSS and you'll know why this game will be your hottest attraction. Because the player experiences all of the sensations and risks of riding a *real* motorcycle in real competition. Even the sounds are authentic.

The object is to maintain as high a speed as possible without hitting the other racing motorcycles on the screen or skidding off the edge of the road. Turn the handlebars, and you corner and bank with startling realism. Twist the hand throttle open, and you accelerate along with the rising scream of your high compression engine. Collide with another racer—the handlebars vibrate and the TV screen flashes a reverse image.

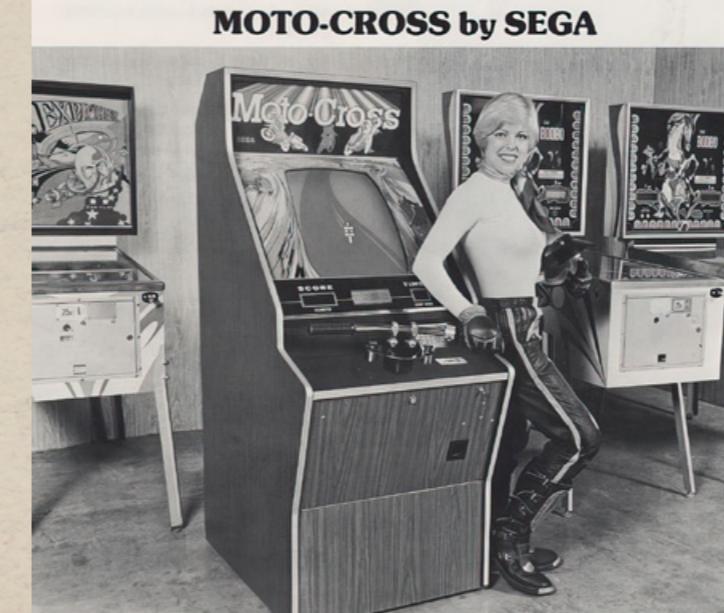
Scoring with MOTO-CROSS is beautifully simple: 10 points per second at the slowest speed; 10 points every half-second at top speed. A crack-up costs three seconds of no-score. If the total score goes above 1000 kilometers, the extended play lamp goes on—and so does the player.

To increase the challenge the size of the bikes can be regulated by the operator. Game time is adjustable from 45 to 100 seconds.

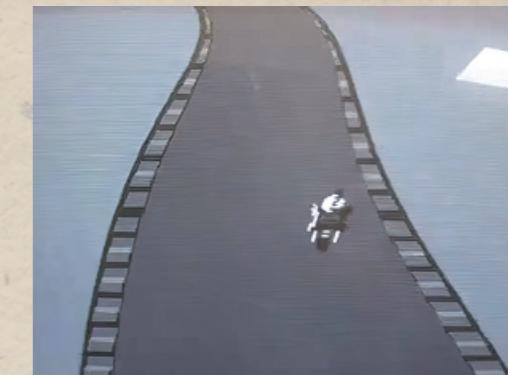
What about reliability? Excellent. MOTO-CROSS is a solid state game, so there's little to go wrong. It's made by SEGA, the people who design games that can take it as well as dish it out.

Ask your SEGA Distributor about MOTO-CROSS; you'll love the answers.

SEGA



MOTO-CROSS by SEGA



• Stiv Džobs i Stiv Voznijak osnovali Apple



1977.

PRVO PREZASIĆENJE TRŽIŠTA VIDEO IGARA

Како још увек изузетно младо, гейминг тржиште је већ пре средине седамдесетих година прошлог века постало презасићено. До презасићења је дошло захвалјујући само jednoј игри. Radi се о најутicajnijoj arkadi tog doba, Atarijevom Pongu. Како је jedna prosta игра базира-

на на stonom tenisu uspela да napravi toliku zavrzlamu?

U godinama nakon што се Pong појавио, на тржишту је izromio ogroman broj kopija i klonova sa praktično истим контролама i системом igranja, што је довело do velikog broja legalnih sukoba. Prezasićenjem tržišta

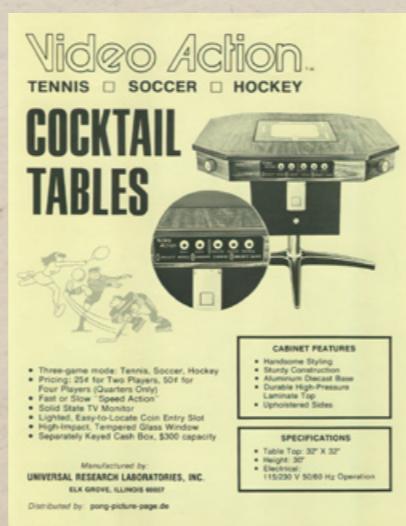
i tužbama za povredu patenta дошло је до гашења velikog broja firmi osnovanih upravo s ciljem kopiranja Ponga. Zanimljivo је што је i sam Pong u neku ruku kopija, i то игре Ping-pong za Magnavox Odyssey konzolu iz 1972. године.

Производаči arkada i brojni developeri shvatili су да moraju да se fokusiraju na inovacije ako жеље да опстану u industriji. Sa kopiranja тuđih ideja i krađe тuђe slave, акцент је прешао на nove гемплеј елементе i меhanike, kao i unapredења u tehnici, primarno stupanjem mikroprocesora na scenu.

Svakako, ovo prezasićenje tržišta nije bilo ni blizu onom које је довело do kraха индустрије video igara 1983. године, чиме је стављена тачка на čувену Zлатну eru video igara. Interesantno је да иза обе ове "геминг katastrofe" стоји упрано Atari.



Različite kopije Ponga



WE ARE HIRING
2D ANIMATOR
VFX ARTIST
ILLUSTRATOR
CONCEPT ARTIST
GRAPHIC DESIGNER



www.qube3dstudio.com

NA PRAGU ZLATNE ERE VIDEO IGARA

Sam početak gejming industrije bio je izuzetno skroman, ali i te kažo značajan. Praćeni brojnim inovacijama i tehnološkim razvojem računara i tehnike, 1978. godine zakoračili smo u čuvenu Zlatnu eru video igara i arkada.

Zlatna era je počela zahvaljujući prethodnom zasićenju tržišta, čime su developeri doživeli prosvjetljenje i shvatili da su inovacije ključ daljeg napretka industrije. Kako se ono kaže, svaki kraj je neki novi početak?

Kućne konzole su u ovom periodu doživele pravi procvat, na čelu sa Atari 2600 s kraja 1977. godine. Zlatna era dovela je do radnja brojnih drugih kompanija, poput Nintendo, CAP-



COM-a, Activision-a i Electronic Arts-a, koje su aktuelne i dan danas.

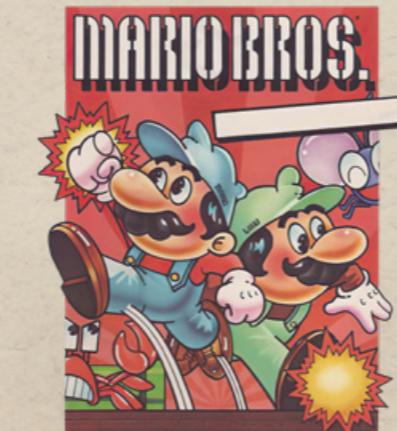
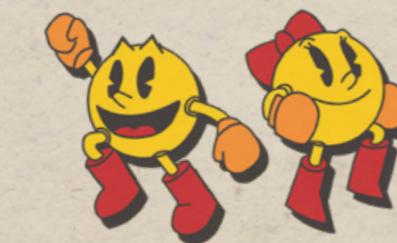
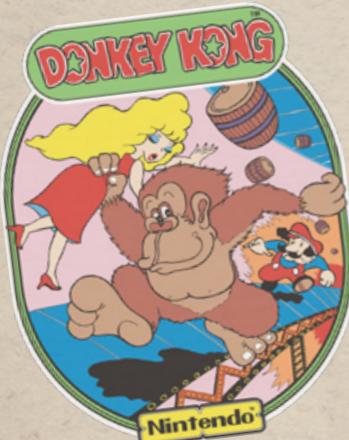
Ne smemo da zaboravimo ni na arkade, čuvene klasičke kao što su Space Invaders, Asteroids, Pac-Man, Donkey Kong, i mnoge druge. U ovo vreme računari su se ušunjali u naše domove, a najznačajniji je svakako bio Commodore 64.



O Zlatnoj eri bismo mogli da pričamo do sutra, tako da je najbolje da bacite pogled na naše prvo izdanje Play! Retro časopisa, koje je posvećeno baš ovom periodu istorije video igara!

Nadamo se da ste uživali u našem novom, takozvanom nultom izdanju Play! Retro časopisa. Bilo je stvarno zabavno videti sam početak industrije video igara, a pogotovo uporediti ga sa onime što imamo danas.

Vidimo se sledeći put kada ćemo zajedno ponovo zakoračiti u naš gejming vremeplov, spremni za nove pustolovine. Gde li će nas odvesti?



TESTIRAJTE VAŠE ZNANJE RANE ISTORIJE VIDEO IGARA!

1. Na kojoj igri je bio baziran Bertie the Brain iz 1950. godine?

- A. Dame
- B. Nim
- C. Iks-oks
- D. Vešala



2. Šta je bio prvi karakter u istoriji video igara?

- A. Miš
- B. Žaba
- C. Čovek
- D. Mačka

3. Koja kompanija стојиiza čuvene igre Pong iz 1972. godine?

- A. SEGA
- B. Taito
- C. Atari
- D. Mattel

5. Kako se zvao prototip prve kućne konzole?

- A. Periscope
- B. Ferranti Mark 1
- C. Cathode-ray tube amusement device
- D. Brown Box

8. Koja od navedenih igara je bila zamalo zabrana?

- A. Breakout
- B. The Sumerian Game
- C. Gun Fight
- D. Death Race

9. Kako se zvala prva personalna konzola?

- A. Magnavox Odyssey
- B. Mattel Auto Race
- C. Space Race
- D. Gran Trak 10

10. Koja od navedenih igra se smatra pretećom RPG žanra?

- A. Star Trek
- B. The Sword of Damocles
- C. Dnd
- D. Daggerfall

4. Koja od navedenih arkada je izazvala veliku kontroverzu zbog oblika svojih kontrolera?

- A. Gotcha
- B. Heavyweight Champ
- C. Hunt The Wumpus
- D. Tank



Uvod	2
1940.	
Prva video igra - Nimatron	4
1947.	
Cathode-ray tube amusement device	5
1950.	
Bertie the Brain	6
1951.	
Nimrod računar i igra Nim	7
Ferranti Mark 1	8
Blackjack i Whirlwind 1 računar	9
1952.	
OXO za EDSAC računar	10
1954.	
Biljar za MIDSAC računar	11
1958.	
Tennis for Two	12
The Management Game	13
1959.	
Mouse in the Maze	14
IBM 704 Checkers	15
1960.	
CER-10 - prvi računar SFRJ	16
1962.	
Spacewar!	17
Marienbad	18
1964.	
The Sumerian Game	19
BASIC programski jezik	20
1966.	
Periscope 100	22
1967.	
Prototip prve konzole - Brown Box	23
1968.	
The sword of Democles	24
1969.	
Space Travel	25
1971.	
Galaxy Game	26
Computer Space	27
Star Trek	28
1972.	
Magnavox Odyssey - prva kućna konzola	30
Pong - Atarijeva prva igra	32
1973.	
Space Race	33
Hunt the Wumpus	34
Gotcha	35
Maze War	36
1974.	
Tank	37
Gran Trak 10	38
Basketball	39
Dungeons & Dragons - tabletop igra	40
1975.	
DND	40
Panther	42
Gun Fight	43
1976.	
Colossal Cave Adventure	44
Breakout	45
Death Race	46
Heavyweight Champ	47
Mattel Auto Race	48
Moto Cross	49
1977.	
Prvo prezasićenje tržišta video igara	50
Epilog	
Na pragu Zlatne ere video igara	52
Testirajte vaše znanje rane istorije video igara!	53

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 bolje!

0 - 3 tačnih odgovora: Pokušajte ponovo!

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

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

PODRŽI PLAY! RETRO

Već 15 godina Vam donosimo Play! Zine, mesečni časopis u kojem možete pronaći svašta na temu video igara, hardvera i najaktuelnijih dešavanja sa globalne i domaće gejming scene. Ove godine smo rešili da se dodatno aktiviramo sa Play! Retro izdanjem časopisa.

Play! Retro je naš dugoročni projekat u kojim ćemo pokrivati put nastanka i razvoja industrije video igara od samih početaka pa do današnjice. Kao deo ovog projekta, na kvartalnom i polugodišnjem nivou izdavaćemo nove brojeve Play! Retro časopisa u kojima ćemo pokriti određenu eru industrije video igara.

Play! Retro je potpuno besplatan za preuzimanje u digitalnom formatu, baš kao i Play! Zine svih ovih godina, ali ćemo ujedno imati i štampano izdanje koje ćemo deliti našim preplatnicima na Patreonu, partnerima i prijateljima.

Ukoliko Vi želite da podržite razvoj ovog projekta, ili da obezbedite štampano izdanje Play! Retro časopisa za sebe ili svoju kompaniju, javite nam se i poslaćemo Vam ga na Vašu adresu.

Pišite na redakcija@play-zine.com

DM na Instagramu - [@play_zine](https://www.instagram.com/@play_zine)

ili nas pozovite na **060 - 55 26 787**





- Priča za sebe -