

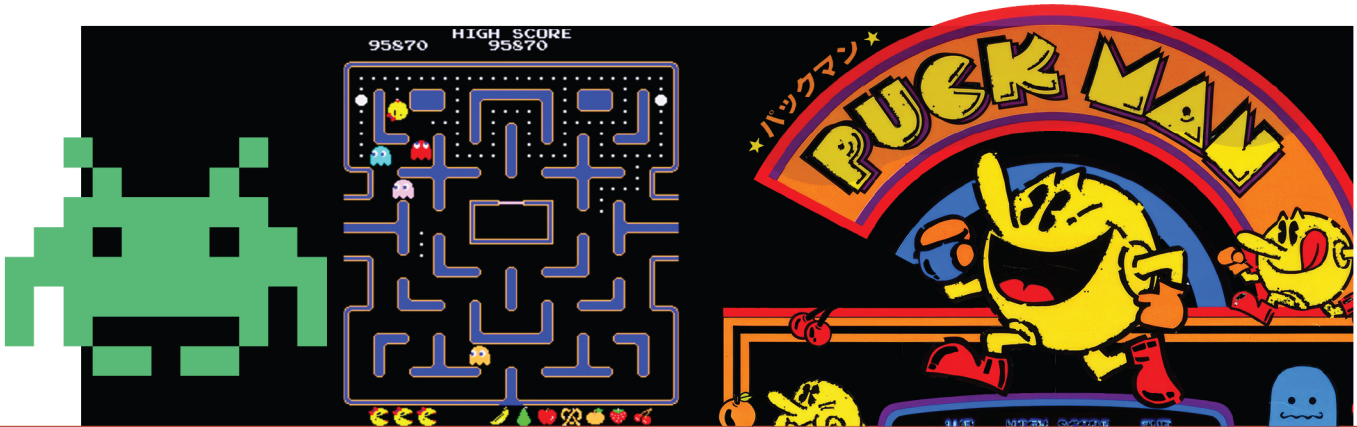


VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

SADRŽAJ:

UVOD	9
ISTORIJA VIDEO IGARA - STARO DOBA	10
NIMATRON PRVA VIDEO IGRA	10
CATHODE-RAY TUBE AMUSMENT DEVICE	11
BERTIE THE BRAIN	12
FERRANTI MARK 1	13
BLACKJACK & WHIRLWIND 1 RAČUNAR	14
BILIJAR ZA MIDSCAC RAČUNAR	15
TENNIS FOR TWO	16
THE MANAGMENT GAME	17
MOUSE IN THE MAZE	18
CER-10: PRVI RAČUNAR SFRJ	19
SPACEWAR!	20
THE SUMERIAN GAME	21
BASIC PROGRAMSKI JEZIK	22
PERISCOPE	24
BROWN BOX	25
THE SWORD OF DAMOCLES	26
SPACE TRAVEL	27
MAGNAVOX ODYSSEY	28
PONG	30
SPACE RACE	31
HUNT THE WUMPUS	32
GOTCHA	33
MAZE WAR	34
TANK	35
DUNGEONS & DRAGONS	36
DND	37
COLOSSAL CAVE ADVENTURE	38
BREAKOUT	39
DEATH RACE	40
HEAVYWEIGHT CHAMP	41
MATTEL AUTO RACE	42
MOTO-CROSS	43
PRVO PREZASIĆENJE TRŽIŠTA VIDEO IGARA	44
NA PRAGU ZLATNE ERE VIDEO IGARA	45

ISTORIJA VIDEO IGARA - ZLATNA ERA	46
ATARI 2600	46
SPACE INVADERS	48
GALAXIAN	49
MAGNAVOX ODYSSEY 2	50
ASTEROIDS	52
MICROVISION	53
INTELLIVISION	54
PAC-MAN	56
CENTPEDE	58
PHOENIX	59
RALLY-X	60
KORENI VELIKANA DANAŠNJICE - ZLATNA ERA	61
DONKEY KONG	62
FROGGER	64
DEFENDER	66
SCRAMBLE	67
MS-DOS	68
CASTLE WOLFENSTEIN	69
WIZARDRY	70
GALAGA	71
MS. PAC-MAN	72
TURBO	73
COLECOVISION	74
DIG DUG	76
JUNGLE HUNT	77
DONKEY KONG JUNIOR	78
PITFALL	79
COMMODORE 64	80
POPEYE	82
Q*BERT	83
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL	84
XEVIOUS	85
POLE POSITION	86
DRAGON'S LAIR	88
TRACK & FIELD	89
MARIO BROS.	90
PRVI JUGOSLOVENSKI KOMPJUTER - GALAKSIJA	92
PRVI BROJ SVETA KOMPJUTERA	93
KRAH INDUSTRIJE VIDEO IGARA	94



ISTORIJA VIDEO IGARA - GEJMING RENESANSA..... 96

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.....	96
DUCK HUNT.....	98
BOULDER DASH.....	100
EXCITEBIKE.....	101
APPLE MACINTOSH.....	102
SUPER MARIO BROS.....	104
GAUNTLET.....	106
GHOSTS'N'GOBLINS.....	107
TETRIS.....	108
SEGA MASTER SYSTEM.....	110
METROID.....	112
CASTELVANIA.....	113
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.....	114
MIGHT & MAGIC.....	115
THE LEGEND OF ZELDA.....	116
CHILLER.....	118
KONZOLNI RATOVI.....	119
SID MEIER'S PIRATES!.....	120
TEST DRIVE.....	121
DOUBLE DRAGON.....	122
STREET FIGHTER.....	123
PUNCH-OUT.....	124
CONTRA.....	125
METAL GEAR.....	126
MEGA MAN.....	127
FINAL FANTASY.....	128
MANIAC MANSION.....	130
KORENI VELIKANA DANAŠNJICE - GEJMING RENESANSA.....	131
NINJA GAIDEN.....	132
JOHN MADDEN FOOTBALL.....	133
SEGA GENESIS.....	134
POPULOUS.....	136
SIM CITY.....	137
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES.....	138
GOLDEN AXE.....	139
PRINCE OF PERSIA.....	140
DOMAĆA GAMING SCENA OSAMDESETIH GODINA.....	141

ISTORIJA VIDEO IGARA - ERA INOVACIJA..... 142

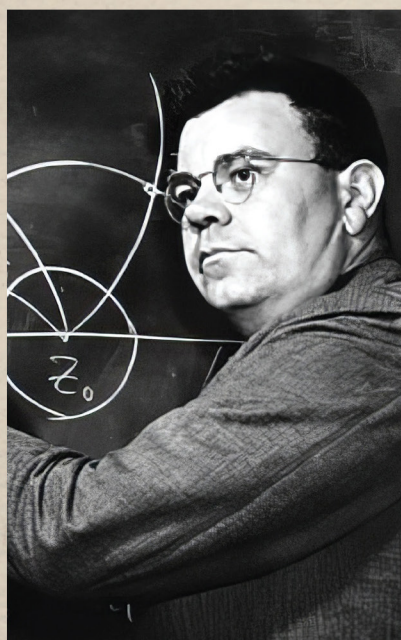
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.....	142
SUPER MARIO WORLD.....	144
SONIC THE HEDGEHOG.....	146
BATTLETOADS.....	148
STREETS OF RAGE.....	149
SID MEIER'S CIVILIZATION.....	150
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST.....	152
LEMMINGS.....	154
MORTAL KOMBAT.....	156
WOLFENSTEIN 3D.....	158
SUPER MARIO KART.....	160
VIRTUAL RACING.....	162
DARKSEED.....	163
ALONE IN THE DARK.....	164
DISNEY'S ALADDIN.....	166
DOOM.....	168
CANNON FODDER.....	170
MYST.....	171
PLAYSTATION.....	172
TEKKEN.....	174
SYSTEM SHOCK.....	176
EARTHWORM JIM.....	178
WARCRAFT: ORCS & HUMANS.....	180
THE ELDER SCROLLS: ARENA.....	182
SEGA SATURN.....	184
CHRONO TRIGGER.....	186
TWISTED METAL.....	187
RAYMAN.....	188
CLOCK TOWER.....	189
COMMAND & CONQUER.....	190
WORMS.....	192
DOMAĆI GEJMING MEMOARI:NOSTALGIČNA PERSPEKTIVA.....	194

ZAHVALNICA ZA KORIŠĆENE SLIKE..... 196



NIMATRON - PRVA VIDEO IGRA

Postoji dosta polemike oko toga koja je prva video igra ikada. Određeni broj istoričara bi video igrama nazvao naslove iz sedamdesetih godina pa nadalje. Ali 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 Edvard Kondon.



Edvard Kondon,
tvorac Nimrona



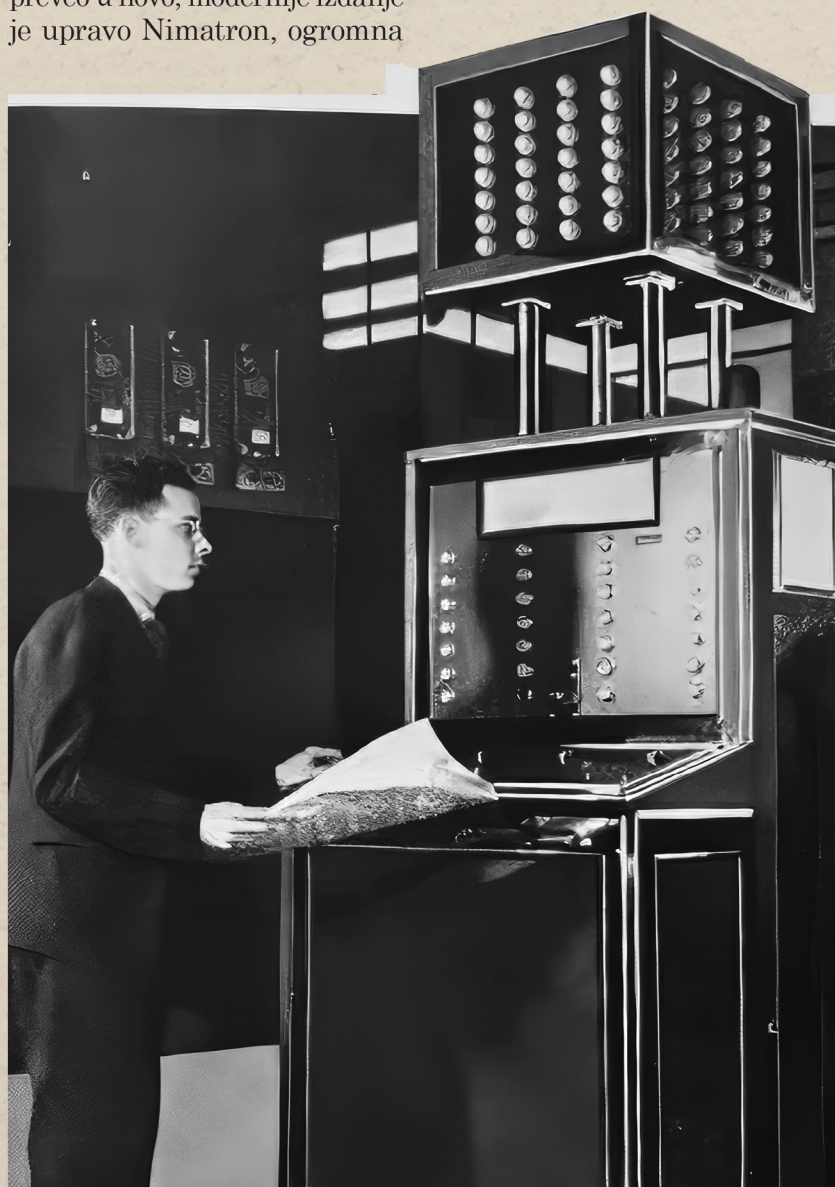
Prva video igra bila je zasnovana na igri Nim, koja je u nekoj formi bila prisutna još u drevnoj Kini, ali joj poreklo nije tačno utvrđeno. Nim je matematičko-strateška igra za dva igrača koji imaju zadatak da naizmenično uklanjaju objekte (šibice, novčiće) sa gomile. Potrebno je uzeti barem jedan objekat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

Prvi računar koji je ovu igru preveo u novo, modernije izdanje je upravo Nimatron, ogromna

mašina sačinjena od elektromehaničkih releja koja je težila čitavu tonu.

Nimatron je bio samo osnova glavnog cilja njegovog tvorca - da se prikažu inženjerska i programerska dostignuća računara. Međutim, posetioci sajma su bili i te kako oduševljeni igrom i želeli su je isprobati.

Dobar pokazatelj vedre budućnosti video igara, zar ne?



CATHODE-RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE

Slažemo se da je naziv ove sprave dosta čudan, ali se ona nikako ne sme zane-mariti jer predstavlja jednu od najranije poznatih interaktivnih igara koje su koristile elektronski uređaj kao platformu, a ujedno je reč i o prvoj igri koja je posedovala ekran sa CRT tehnologijom.

Konstruisali su je Tomas Goldsmit Jr. i Estl Rej Men 1947. godine, ali nikada nije ušla u punu proizvodnju niti postala dostupna široj

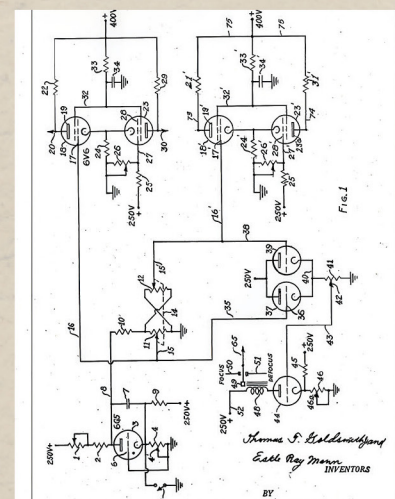
javnosti, već je samo poslužila kao demonstracija sopstvenih tehnoloških mogućnosti.

Mašina se sastojala iz CRT ekrana povezanog sa osciloskopom, a gejmplej je bio zasnovan na kontrolisanju artiljerijske granate, odnosno određivanju njene trajektorije u cilju pogađanja mete na ekranu.

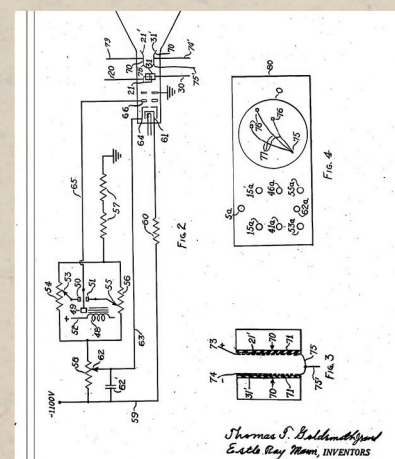
Ekran je emitovao zrak kojim je bila predstavljena granata, a igrač je određivao putanju okretanjem tastera i

podešavanjem istih. Samim tim, cilj igre je bio pogoditi metu ili detonirati granatu što bliže meti. Eksplozija je bila prikazana slabljenjem fokusa zraka i njegovim širenjem. Uprkos svemu tome, ne smatra se kandidatom prve video igre jer nije koristila tehnologiju digitalnih računara.

Osim šeme originalnog patenta, fotografije gejmpleja i samog uređaja nažalost nisu očuvane, ali je CRT tehnologija i te kako opstala.



Sema originalnog patenta



BERTIE THE BRAIN

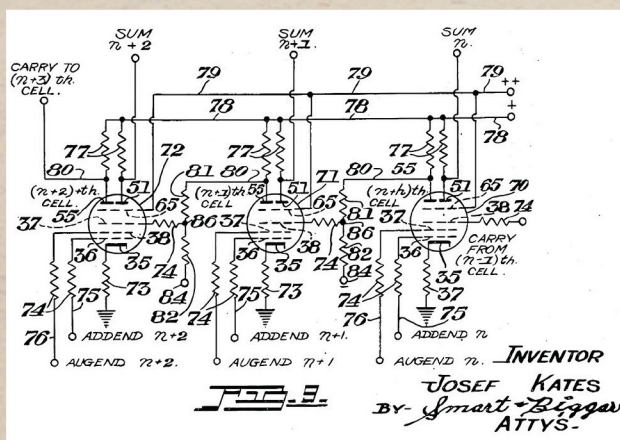
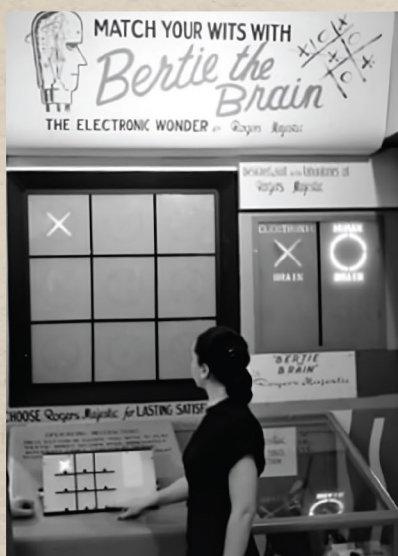
Da li ste znali da Iks-oks datira još iz vremena drevnog Egipta, oko 1300. godine p.n.e? Kroz istoriju ostao je izuzetno popularan kao igra sa vrlo jednostavnim pravilima koja su danas malo kome nepoznata. Koristeći se X i O simbolima, igrači imaju zadatak da spoje tri ista znaka u nizu na 3x3 mreži, 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 devet polja gde bi plasirali svoj

simbol O, koji je bio prikazan svetlima na odabranom polju. Nakon igračevog poteza usledio bi i potez računara, poznatog kao Electronic Brain. Bertie the Brain je nudio više nivoa težine, a na najtežem je bilo nemoguće pobediti mašinu.

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



Šema mašine sa potpisom izumitelja, Džozefa Kejtsa



FERRANTI MARK 1

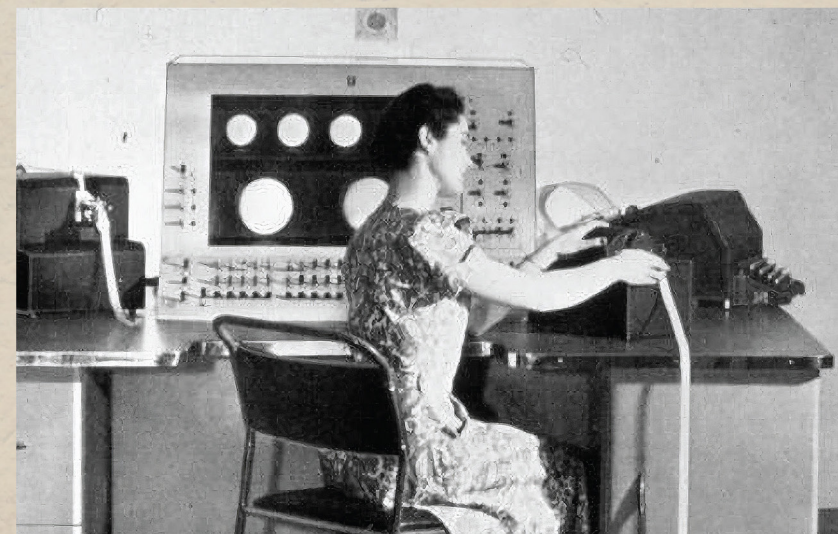
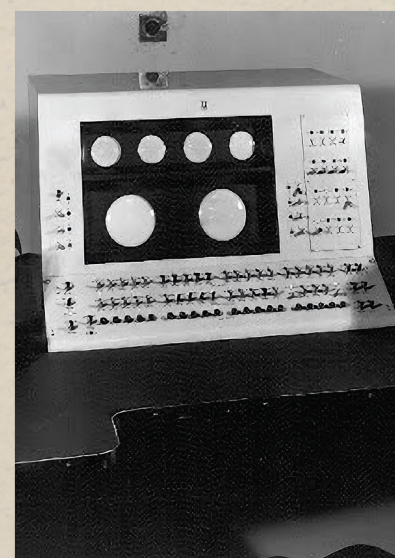
PRVI KOMERCIJALNO DOSTUPNI RAČUNAR

Nakon uspešne demonstracije Nimroda, firma Ferranti je nastavila sa inovacijama na polju računara i kompjuterske tehnike, kreirajući Ferranti Mark 1. Time je nastao prvi komercijalno dostupni računar za širu namenu, a prvi proizvedeni model je poklonjen Viktoriji Univerzitetu u Mančesteru.

Ferranti Mark 1 je doneo brži proces računanja i veću

memoriju u odnosu na ostale mašine tog vremena. Ono što je bila zanimljiva inovacija 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 jednim od prvih računara na kome je nastala kompjuterski generisana muzika, sa svojim verzijama „God Save the Queen” i „In the Mood” pesama.

Pored kompjuterski generisane muzike, tu je bilo prostora i za kompjutersku igru zahvaljujući većoj memoriji. Doktor Ditrih Princ je za Mark 1 napisao jednu od prvih video igara baziranih na šahu. Ipak, zbog svojih tehnoloških ograničenja, Mark 1 nije mogao simulirati čitavu partiju šaha, već samo mat-u-2-poteza situacije sa preko 1000 mogućih poteza. Računar je najčešće uspešno pronalazio rešenja, ali nije prepoznavao šah mat i pat situacije.



ATARI[®] 2600[™]



U drugoj polovini sedamdesetih godina arkade su cvetale. Igraonice su bile prepune gejmera svih uzrasta, ali Atari je ipak tražio nešto novo što će smanjiti troškove produkcije arkadnih mašina i ujedno ostati aktuelno na duže staze. Tako je nastala kućna konzola Atari VCS, kasnije preimenovana u Atari 2600.

Atari 2600 je postavio temelje za čitavu novu generaciju konzola. Zahvaljujući ovom skromnom uređaju, na tržištu je omasovljena upotreba hardvera bazirano-
nog na mikroprocesorima, kao i ROM kertridža na kojima su bile smeštene igre. Uspeh ove konzole inspirisao je nastanak brojnih suparničkih gejming kompanija, poput Activision-a. Bilo je tu i drugih proizvođača konzola koji su predstavljali zdravu konkurenciju za Atari, konkretno kompanije Coleco i Mattel Electronics.

SAMO JEDNA OSOBA JE RADILA NA VEĆINI IGARA ZA ATARI 2600

Iako je 1977. godine napravio pravi bum na tržištu video igara, Atari 2600 je pravi procvat doživeo tek kasnijih godina. Dolazak kultne arkade Space Invaders na konzolu 1980. godine označio je veliku prekretnicu za Atari, a dve godine kasnije stigao je i Pac-Man, koji je „preko noći” postao najprodavanija igra na ovoj konzoli. Iako je hardver ostao isti, zahvaljujući podršci za kertridže višeg kapaciteta do 16 kilobajta, igre su znatno uznapredovale u grafičkom smislu, kao i u pogledu gejmpleja.

Iako su se Space Invaders i Pac-Man definitivno istakli kao najpopularniji, Atari je imao solidnu ponudu igara na izlasku, uključujući Air-Sea Battle, Basic Math, Surround, Street Racer, Video Olympics, Indy 500, Blackjack, Starship i Combat.

Kompaniji Atari pripadaju mnoge zasluge, a ova kućna konzola je svakako jedna od njenih najvećih dostignuća.



ATARI 2600 JE DO 2004. GODINE PRODAT U PREKO 30 MILIONA PRIMERAKA



Specifikacije:

PROCESOR	8-bit MOS 6507 @ 1.19 MHz
GRAFIKA	Television Interface Adaptor (TIA) Maksimalna Rezolucija: 160 x 192
RAM MEMORIJA	128 bajtova
ROM MEMORIJA	Do 4 KB
PERIFERIJE	Džojstik, paddle, driving, keyboard i drugi
CENA	189 USD Inflacija 2024: 996 USD
BROJ PRODATIH UREDAJA	30 miliona (do 2004)

Nintendo[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

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

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

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

NES SE U JAPANU PRODAVAO DO 2003. GODINE

Što se tiče ponude igara, Nintendo je imao revolucionaran pristup sa naslovima nezavisnih proizvođača. Naime, odobrenje licence od strane Nintenda je zahtevalo određeni kvalitet igre, kao i njena ekskluzivnost. Za razliku od Nintenda, Atari je imao prilično nepromišljenu strategiju za svoj Atari 2600, što je dovelo do prezasićenja tržišta igrama niskog kvaliteta.

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

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



FAMILY COMPUTER

ファミリーコンピュータ



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



Specifikacije:

PROCESOR	Motorola 6502 8-bit @ 1,79/1,66 MHz Ricoh 2A03/2A07
GRAFIKA	Picture Processing Unit (PPU) Maksimalna Rezolucija: 256 x 240
RAM MEMORIJA	2 KB
PERIFERIJE	Kontroler, Super Advantage, NES Zapper
CENA	179 USD Inflacija 2024: 566 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	61,91 miliona (do 2003)



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

SNES JE NA IZLASKU IMAO SAMO 3 DOSTUPNE IGRE

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 „eksternih” 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.

USPEH SNES KONZOLE JE PRIVUKAO PAŽNJU I JAPANSKE MAFIJE

Iako je industrija sredinom devedesetih 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 kultnih 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!



Specifikacije:	
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 USD Inflacija 2024: 478 USD
BROJ PRODATIH UREĐAJA	49,1 milion (do 2003)



Vodič kroz istoriju video igara Vam je pripremila redakcija Play!Zine magazina.

Osnovan 2006. godine, Play!Zine je besplatan mesečnik na srpskom jeziku posvećen video igrama. U svakom izdanju možete pročitati recenzije aktuelnih igara, intervju sa domaćim developerima i studijima, opise hardvera, novosti sa globalne i lokalne scene i mnoge druge zanimljivosti iz sveta gejminga.

Play!Zine se tokom godina proširio i na druge projekte - Play!Con konferenciju o razvoju video igara, Play!Cast podcast i Play!Biz Insider, portal koji čitaocima daje uvid u poslovni aspekt gejminga u Srbiji.

Zaprati nas:

 @playzine_  /PlayZine  /play_zine  @Play_Zine

ISBN 978-86-906774-0-5



SKENIRAJ ME:

