



ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР У КОМІКСАХ

**Неймовірна історія
революції електронних ігор**

**Джонатан Геннессі
Художник Джек МакГовен**

**Колористи Вільям Сміт IV та Джейсон Ворді,
додаткові кольори Дена Блаушільда**

Летеринг: Том Ожеховскі



**Yakaboo
publishing**

**Київ
2020**

[>>> Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

ЗМІСТ

1	Спочатку було світло Технічна еволюція, що породила геймінг	1
2	Вони тут...! Найперші з перших відеоігор	23
3	Транзистори Отже, це “Spacewar”!	48
4	Мороз холодної війни Ігри розігріваються!	65
5	Розквіт Atari Перша відеоігрова династія	88
6	Золота епоха аркадних ігор На відеоігри монет не шкодують	113

7	Переломний момент Катастрофа, яка ледь не зробила «Games over»	124
8	Назад до комп'ютерів І тепер вже персонально	130
9	Nintendo "Головне в іграх — це ігри"	148
10	Часи випробувань для приставок Від Genesis до «Одкровення»	153
	Алфавітний покажчик	183

РОЗДІЛ ПЕРШИЙ СПОЧАТКУ БУЛО СВІТЛО

Технічна еволюція, що породила геймінг

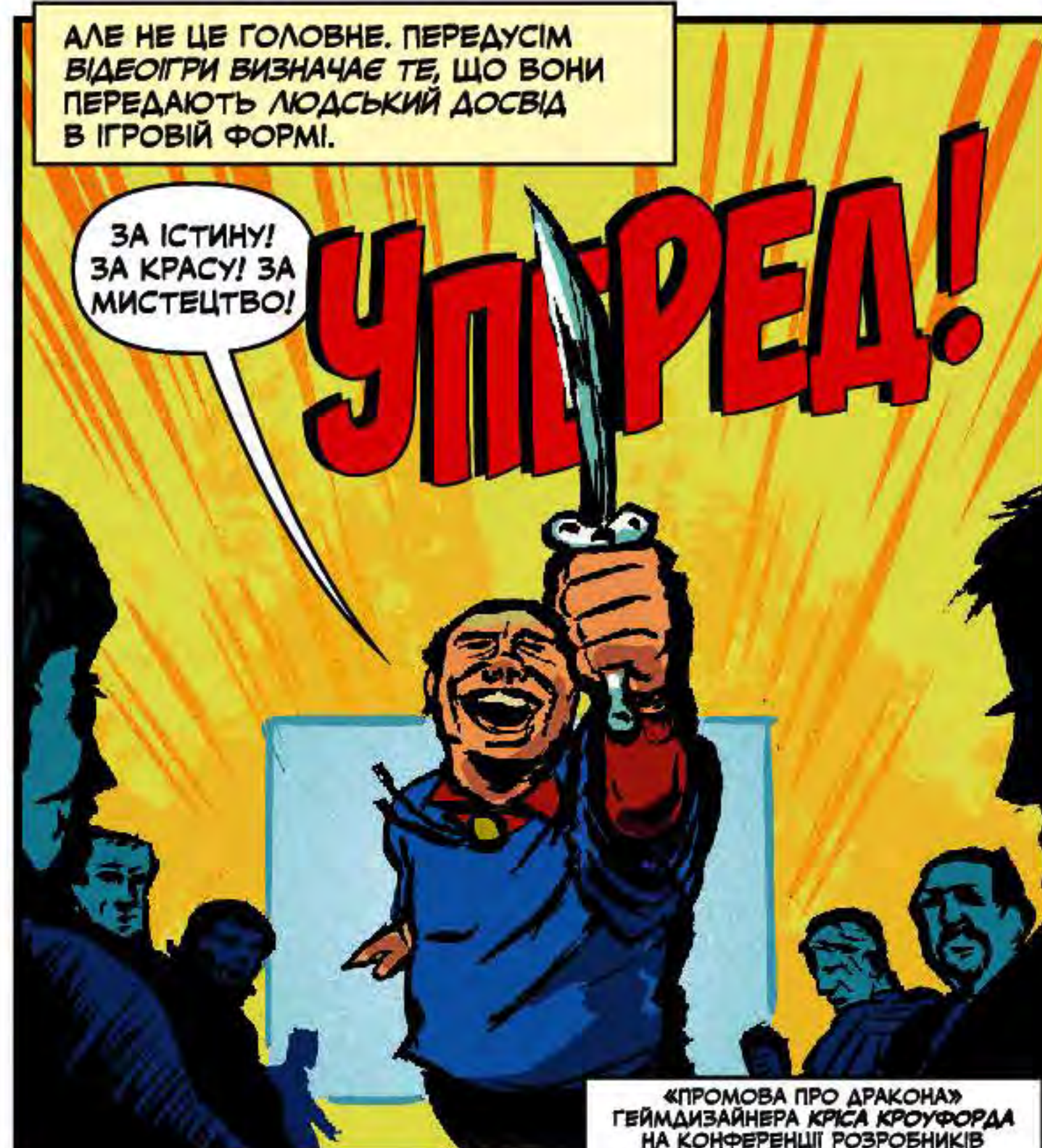
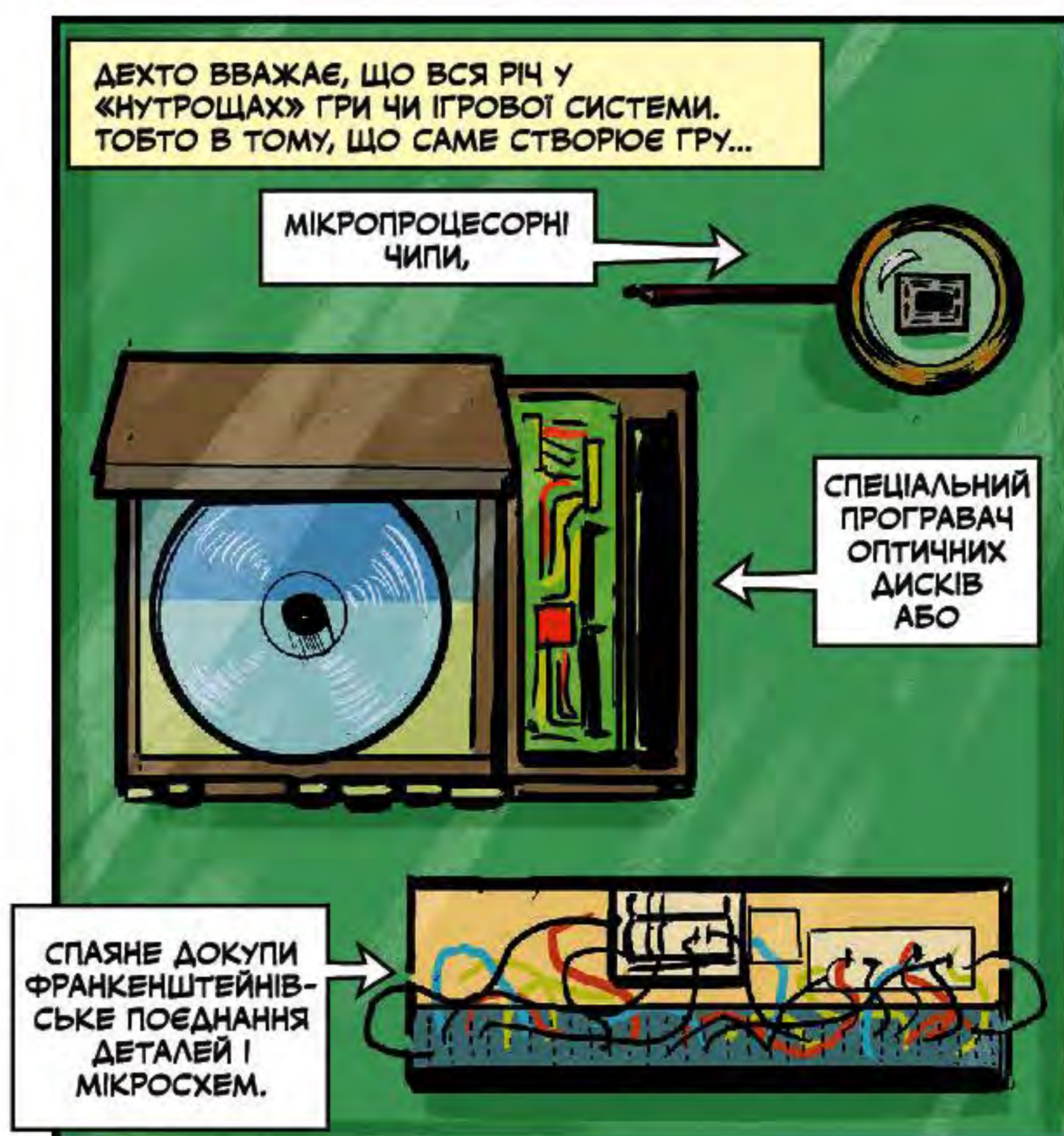
Нав

Наएको цілковента
темрява. Тебе може
з'їсти Ірю.

У БІБЛІІ З ФРАЗИ «НЕХАЙ БУДЕ
СВІТЛО!» ПОЧИНАЄТЬСЯ
СТВОРЕННЯ СВІТУ.

ТИМИ САМИМИ СЛОВАМИ
МОЖНА ПОЧАТИ ІСТОРІЮ
ПРО СТВОРЕННЯ...

VIDEOGAMING



Комп'ютери – це чудово. АЛЕ ПОВТОРИМО ЩЕ РАЗ: ВОНИ НЕ Є ОБОВ'ЯЗКОВИМИ ДЛЯ ТОГО, ЩОБ РОБИТИ ВІДЕОІГРИ ЧИ ГРАТИ В НИХ. ЯК МИ ПОБАЧИМО, ГРА В РЕВОЛЮЦІЙНИЙ «PONG» НА 100% ОБХОДИЛАСЯ БЕЗ КОМП'ЮТЕРІВ.

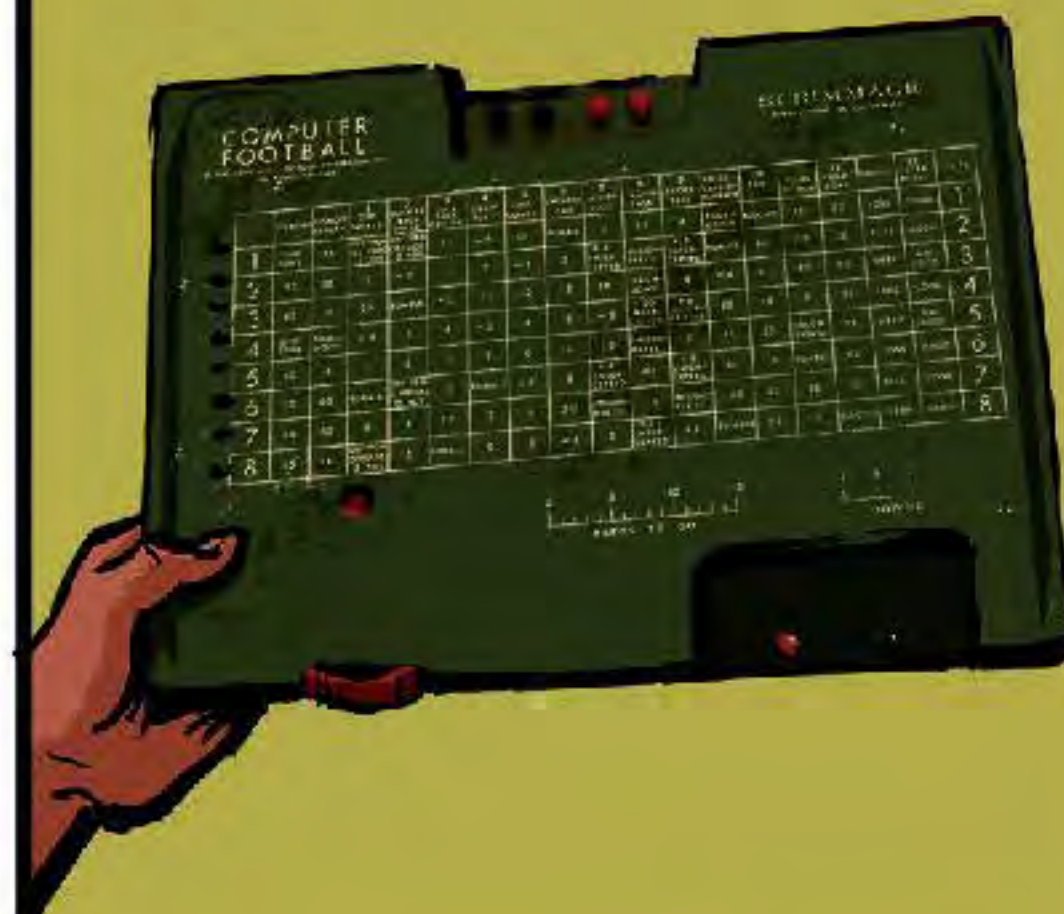
АЛЕ ТАК САМО Й НЕ ВСІ ЕЛЕКТРОННІ ІГРИ Є ВІДЕОІГРИ. ЯКБИ ЦЕ БУЛО ТАК, ТО УЛЮБЛЕНУ ВСІМА «ТЕСМО SUPER BOWL» МИ МАЛИ Б ПРИРІВНЯТИ...

ЯКИЙ АЛКОГОЛЬ ВАМ БІЛЬШЕ ПОДОБАЄТЬСЯ? ВІСКІ, ВИНО ЧИ ПИВО?

АЛКОГОЛЬ ДУЖЕ ВАЖЛИВИЙ ДЛЯ РОЗРОБНИКА ІГОР. Я П'Ю ВСЕ.

РОЗРОБНИК ІГОР
ТОМОШУ ПАГАКІ

...ДО ШТУКЕНЦІЇ БЕЗ ЕКРАНА, ЯКА ЗАМІНЮЄ ЗАХОПЛИВЕ ФУТБОЛЬНЕ ВИДОВИЩЕ НА ЛАМПОЧКИ Й ГРАФІКИ ФУНКЦІЙ У ДЕКАРТОВІЙ СИСТЕМІ КООРДИНАТ.



У НАШІ ДНІ, КОЛИ ВИ ГРАЄТЕ В «EDGE OF NOWHERE» У ШОЛОМІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ З РОЗДІЛЬНОЮ ЗДАТНІСТЮ 2160 НА 1200 ПІКСЕЛІВ, КУТОМ ОГЛЯДУ В 110 ГРАДУСІВ ТА БІЛЬШ НІЖ 16,7 МІЛЬЙОНА КОЛЬОРІВ...



...ЛЕГКО ЗАБУТИ, НАСКІЛЬКИ ЗАВОРОЖЛИВИМ КОЛИСЬ БУЛО ПРОСТЕ МИГОТІННЯ СВІТЛА НА ТЕМНОМУ ТЛІ.



ТОМУ, ЩОБ ЗРОЗУМІТИ, ЯК І ЧОМУ ВИНИКЛИ ВІДЕОІГРИ, ПЕРЕНЕСІМОСЯ ПОДУМКИ В БІЛЬШ ЕКЗОТИЧНІ ДАВНІ ЧАСИ.



КОЛИ НАВІТЬ НАЙПРИМІТИВНІШІ «ГРАФІКА» І «ГЕЙМПЛЕЙ» МОГЛИ ВИКЛИКАТИ ЗАХВАТ ТА ЗМІНИТИ ЗВИЧКИ ЛЮДЕЙ.

АЛЕ ЧОМУ Б НЕ
ПІТИ ЩЕ ДАЛІ?

ЩОБ РОЗКОПАТИ ГЛИБОКЕ ТЕХНОЛОГІЧНЕ
КОРІННЯ, З ЯКОГО РОСТУТЬ ВІДЕОІГРИ, ПОВЕР-
НІМОСЯ В ЕПОХУ, КОЛИ МАЙЖЕ БУДЬ-ЯКЕ
ШТУЧНЕ СВІТЛО ВЖЕ ЗДАВАЛОСЯ ДИВОМ.

РРРРРРРР!!!

???

НАПРИКЛАД, У
СЕРЕДИНУ ХІХ
СТОЛІТТЯ.

КЛІК

ПЕРЕВАЖНУ ЧАСТИНУ 1800-Х РОКІВ СВІТОМ
КЕРУВАЛИ ПАРОВІ ДВИГУНИ. І, ТАК САМО ЯК І
ЗАРАЗ, СУЧАСНИКИ ЗАХОПЛЮВАЛИСЯ ТЕХНОЛО-
ГІЯМИ ТА ПОЕТИЗУВАЛИ МАЙБУТНЄ ЛЮДСТВА.

ДВИГУН КОРІССА
НЕМОЖЛИВО ОПИСАТИ.
АЛЕ З НИМ ВАРТО ПОЗНАЙО-
МИТИСЯ ТИМ, ХТО ЗДАТЕН
ОЦІНИТИ ЙОГО МАЙЖЕ
БЕЗШУМНУ ВЕЛИЧ.

ВІЛЬЯМ ДН
ГАУЕЛС,
1876

«ДВИГУН СТОЛІТТЯ» ПРИВОДИВ
У ДІЮ ВСІ ЕКСПОНАТИ НА СТОЛІТНІЙ
ВИСТАВЦІ 1876 РОКУ У ФІЛАДЕЛЬ-
ФІІ. ЗАХІД БУВ ПРИСВЯЧЕНИЙ СОТІЙ
РІЧНИЦІ 4 ЛИПНЯ Й ДОСЯГНЕННЯМ
СПОЛУЧЕНИХ ШТАТІВ ЗА РОКИ
НЕЗАЛЕЖНОСТІ.