



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**

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 розігриваються!	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

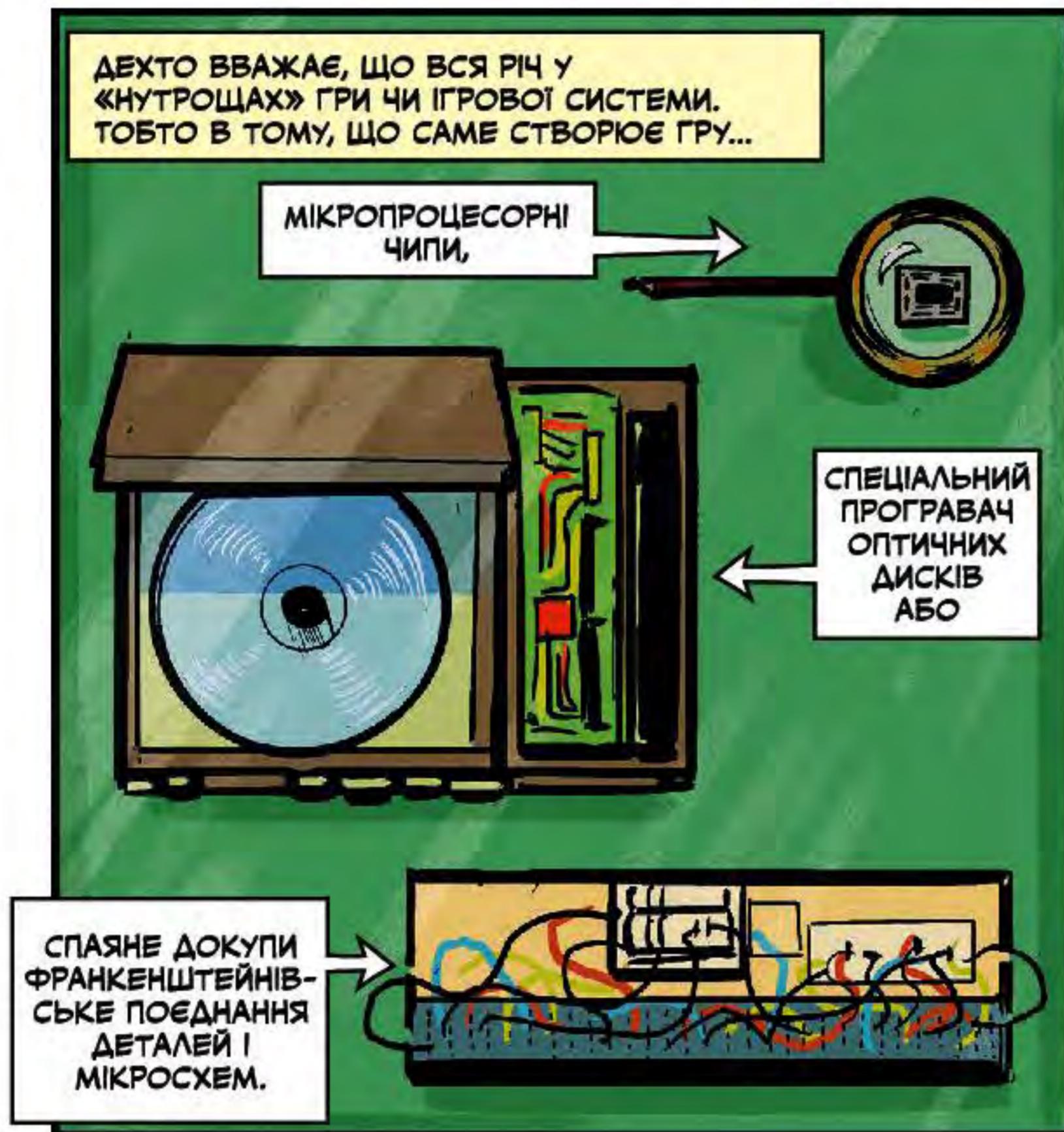
Над

На вколо цілковита
темрява. Тебе може
з'їсти Грю.

У БІБЛІЇ З ФРАЗИ «НЕХАЙ БУДЕ СВІТЛО!» починається створення світу.

ТИМИ САМИМИ СЛОВАМИ
МОЖНА ПОЧАТИ ІСТОРИЮ
ПРО СТВОРЕННЯ...

ВІДЕОГОР



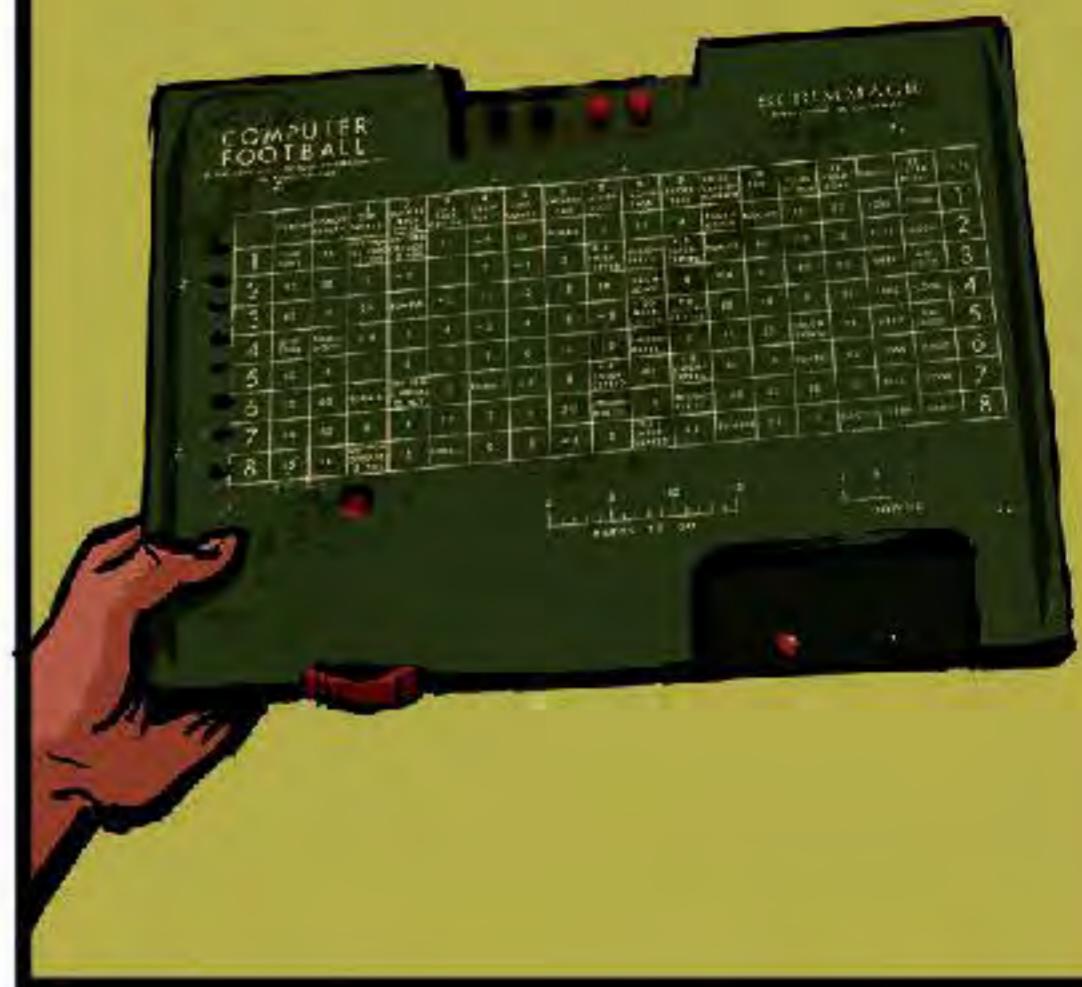
АЛЕ ТАК САМО Й НЕ ВСІ ЕЛЕКТРОННІ
ІГРИ є ВІДЕОГРАМИ. ЯКБИ ЦЕ БУЛО ТАК,
ТО УЛЮБЕНУ ВСІМА «ТЕСМО SUPER
BOWL» МИ МАЛИ Б ПРИРІВНЯТИ...

ЯКИЙ АЛКОГОЛЬ
ВАМ БІЛЬШЕ ПО-
ДОБАЄТЬСЯ? ВІСКІ,
ВИНО ЧИ ПІВО?

АЛКОГОЛЬ
ДУЖЕ ВАЖЛИВИЙ
ДЛЯ РОЗРОБНИКА
ІГОР. Я ПЬЮ ВСЕ.

РОЗРОБНИК ІГОР
ТОМОНОВУ ГАГАКІ

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



У НАШІ ДНІ, КОЛИ ВИ ГРАЕТЕ 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 МІЛІОНА КОЛЬОРІВ...



...ЛЕГКО ЗАБУТИ, НАСКІЛЬКИ
ЗАВОРЖЛИВИМ КОЛІСЬ БУЛО
ПРОСТЕ МИГОТННЯ СВІТЛА
НА ТЕМНОМУ ТЛІ.



ТОМУ, ЩОБ ЗРОЗУМИТИ, ЯК І ЧОМУ ВИНИКЛИ ВІДЕОГРИ,
ПЕРЕНЕСІМОСЯ ПОДУМКИ В БІЛЬШ ЕКЗОТИЧНІ ДАВНІ ЧАСИ.



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



АЛЕ ЧОМУ Б НЕ
ПТИЩЕ ДАЛІ?

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

РРРРРРР!!!

???

?

НАПРИКЛАД, У
СЕРЕДИНУ XIX
СТОЛІТТЯ.

КЛІК

ПЕРЕВАЖНУ ЧАСТИНУ 1800-Х РОКІВ СВІТОМ
КЕРУВАЛИ ЛАРОВІ ДВИГУНИ. І, ТАК САМО ЯК І
ЗАРАЗ, СУЧASNІКИ ЗАХОПЛЮВАЛИСЯ ТЕХНОЛО-
ГІЯМИ ТА ПОЕТИЗУВАЛИ МАЙБУТНЕ ЛЮДСТВА.

ДВИГУН КОРЛІССА
НЕМОЖЛИВО ОПИСАТИ.
АЛЕ З НИМ ВАРТО ПОЗНАЙО-
МИТИСЯ ТИМ, ХОДАТЕН
ОЦІНИТИ ЙОГО МАЙЖЕ
БЕЗШУМНУ ВЕЛИЧ.

ВІЛЬЯМ ДН
ГАУЕЛЛС,
1876

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