

Úvod

6

1972–1980 — **PRVNÍ GENERACE**
z herny do obývacího pokoje 14

1976–1982 — **DRUHÁ GENERACE**
rozkvět a pád videoherního průmyslu 36

1983–1990 — **TŘETÍ GENERACE**
8bitové systémy a Dálný východ 58

1987–1996 — **ČTVRTÁ GENERACE**
detailnější a realističtější animace 90

1993–1999 — **PÁTÁ GENERACE**
nástup CD-ROM a LAN 116

1998–2005 — **ŠESTÁ GENERACE**
polygony, textury a online hry pro více hráčů 138

2004–2012 — **SEDMÁ GENERACE**
videohry jako umění 158

2011–2021 — **OSMÁ GENERACE**
snímání pohybu a virtuální realita 180

2020–2022 — **DEVÁTÁ GENERACE**
představivost se stává skutečností 206

EVOLUCE HRÁČŮ 228

fotografie 239