

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 představitelství se stává skutečností	206
EVOLUCE HRÁČŮ	228
fotografie	239

