Словосочетание «пасхальные яйца» (Easter Eggs) в компьютерном мире давно обрело собственный смысл. Сегодня это явление распространилось далеко за пределы программ и операционных систем и является своего рода искусством. Скрытые послания и шутки разработчиков, недокументированные возможности можно найти в самых неожиданных местах, однако для этого придётся как следует постараться.

Считается, что первая пасхалка появилась в 1978 году в игре Adventure, выпускаемой компанией Atari. Руководство компании приняло решение не вносить в программу информацию о разработчиках. Разумеется, авторам игр, вкладывавшим в них знания и душу, такое решение не понравилось. Программист Уоррен Робинетт (Warren Robinett) нашёл простое и изящное решение — спрятать информацию о себе внутри игры. В план лабиринта Adventure была добавлена секретная комната с именем разработчика. Для того чтобы проникнуть в нее, нужно было отыскать невидимую серую точку на стене лабиринта. Она открывала путь в комнату, заполненную мерцающими буквами с именем автора игры.

Идея понравилась и пошла гулять по свету. Многие программисты, работавшие в Atari, затем участвовали в создании операционной системы для платформы Amiga. Поэтому не удивительно, что пасхалки появились и в этой системе. Оттуда они перекочевали и в другие ОС и прикладные программы.