

Wstęp	03
PAMIĘTNIKI	06
AMIGOWCY NA ZAWSZE	
Amiga we wspomnieniach	08
WYGRANA BITWA	
Commodore Amiga. Komputer legenda	10
ELEKTRONIKA (I TROCHĘ PLASTIKU) Z DUSZĄ	
Dekada Amigi	13
BURZLIWE POCZĄTKI	
Tak to się zaczęło	20
WIELOZADANIOWY SYSTEM OPERACYJNY	
Koncepcje i pomysły	22
ANDY WARHOL & DEBBIE HARRY	
Czekając na Guru Meditation	24
A2000	
Próby rozwinięcia A1000	26
PRAWDZIWA PRZYJACIÓŁKA	
Amiga 500	28
BŁĘDNE DECYZJE	
Na oślep	30
SPÓŹNIONY SUKCES A1200	
Najładniejsza z Amig	32
KONIEC WSPANIAŁEJ HISTORII	
Zabrakło szczęścia i właściwych decyzji	34
NAUKA I ODROBINA SZALEŃSTWA	
Budując Amigę i Lynxa	36
ZA KULISAMI	
Dawno temu w Commodore	42
Z PASJI DO KREOWANIA	
AMOS i radość tworzenia	46
WIELE INNYCH ŚWIATÓW	49
NIEZAPOMNIANA PRZYGODA	
Another World	50
GENIUSZ SPOTYKA AMIGĘ	
Éric Chahi	54
GALAKTYCZNY SPISEK	60
AGENT NAUKOWIEC	
Flashback	62
PAUL CUISSET	
Wojna o przyszłość	68
GRY JAK FILMY	
Delphine Software International	72
HORROR NA EKRANIE KOMPUTERA	
Frédéric Raynal	80

SAMOLOTY, RYCERZE, MRÓWKI – GIGANTY I KOSZYKÓWKA	84
EKSPERYMENTALNE MUTANTY	
To przyszło z pustyni	86
RYCERZE I DAMY W OPAŁACH	
W obronie Korony	92
INTERAKTYWNE KINO	
Cinemaware. Kawałek historii	98
TWÓRCA GIER WSZECHCZASÓW	
Z Krondoru do Berlina	102
PRZYGODA, FANTASY I SCIENCE FICTION	106
FRANCUSKA SERIA	
Ishar. Wielka twierdza Francuzów	108
TRAFIONE POMYSŁY I KREATYWNOŚĆ	
Silmarils	116
CELEBRYCI GIER WIDEO	124
NA JEDNEJ DYSKIECIE!	
Speedball 2	126
TO MUSZĄ BYĆ BITMAP BROTHERS!	
Gods	130
BITMAP BROTHERS STORY	
Gra w przyciemnianych okularach	134
AMIGOWY WZORZEC JAKOŚCI	
Pikselowi bracia	140
HITY Z RĘKAWA	144
JON HARE	
Sensible Soccer	146
STAY SENSIBLE	
Cztery dekady wśród gier	147
WOJNA I CZARNY HUMOR	
Cannon Fodder. Lemingi z bronią	148
AMIGOWA ERA DOSKONAŁOŚCI	
Sensible Software. Megalomania, skandal, mięso armatnie i piłka nożna	150
POZNAJMY SIĘ BLIŻEJ	
Czarna komedia i symulator cegły	160
UMYSŁ I DUSZA	162
GRA JAK TECHNOLOGICZNE DEMO	
Shadow of the Beast	164
PERFEKCYJNA OPRAWA	
Psygnosis	168
LEMMINGI I GTA	
Szkot i jego małe światy	176

WYJĄTKOWE TYTUŁY I SERIE	180
ABSURD, HUMOR I KARYKATURA	
Gobliiins. Przedefiniować gry przygodowe	182
ROZRYWKA I EDUKACJA	
Coktel Vision	186
PRZEMINĘŁO Z COMMODORE	
Thalion, Ambermoon i przepis na przygodę	194
WŁADCZYNI CIEMNOŚCI	
Elvira Mistress of the Dark	202
OBCY Z TEAM17	
Alien Breed	210
OD COMMODORE 64 DO AMIGI	
Turrican II	216
WYBUCHOWA MIESZANKA STYLÓW	
Cień smoka czyli powrót do Moonstone	220
HANS RUDOLF GIGER I JEAN MICHEL JARRE	
Space opera na kwasie	226
JAK W FILMIE!	
Kinoplattformówki	234
MIODNOŚĆ I GRYWALNOŚĆ	
Robaki z wyrzutniami	242
TRIP HAWKINS I CHOPLIFTER	
Desert Strike	248
ZOSTAWCIE FOTOGRAFA!	
Ślapstickowa wojna	252
ŻYWIOT KURIERA WŚRÓD DE/GENERATÓW	
D/Generation	258
DAJ MI SZANSĘ!	
100 wartych zagrania tytułów znalezionych na 187 dyskieciek	260
EXCLUSIVES	
Dziesięciu wiernych do końca	293
CIĘKAWOSTKI, TECHNIKA I WALORY UŻYTKOWE	296
FILMY, EDUKACJA, KOSMOS I VR	
Nieznane oblicza Amigi	298
GDY BRAKUJE MIEJSCA NA AMIGĘ	
Amiga Forever 7 Plus i C64 Forever 7 Plus	306
TROCHĘ TECHNIKI... I SIĘ CZŁOWIEK NIE GUBI	
Amiga dopakowana i dopalona	308
PRZEPASTNE ZASOBY INTERNETU	
Nowe spojrzenie na starą Amigę	312

GDZIE JEST DYSKIETKA NUMER SIEDEM?!	
Dyskoteka z grami, czyli jak uniknąć wachlarza z dyskieciek	316
JAK AMIGA ROZMAWIA Z BLASZAKIEM	
Przenoszenie danych i przydatne narzędzia	318
WSPOMNIENIA	320
LUDZIE, GRUPY, DEMA, COPYPARTY	
Amiga i wielka przygoda z demosceną	322
MILIARD W ROZUMIE, AMIGA W SERCU	
Moja historia Amigi	328
PROSTE GRYWALNE SCHEMATY	
Niski próg wejścia i fantastyczne krainy do podboju	332
GRANIE NA EMOCJACH	
16-bitowe łzy Amigi 500	334
POLACY NIE GĘSI	336
POLSKIE BLOKOWISKO LAT 90.	
Franco: The Crazy Revenge	338
POŻYJEMY, ZOBACZYMY...	
Franco 2. Legenda powraca?	340
JAK TO SIĘ NIE DA?!	
Cytadela. Sukces, który nie skończył się za kątkiem lamborghini	344
POLSKIE PERYPETIE	
Amigowe przygody ART4	348
AMIGOWY INDIK	
Leming znad Wisły	356
MŁODZIEŃCZE MARZENIA	
Polski Flashback	358
CHAŁUPNICZE METODY I RADOŚĆ TWORZENIA	
Z mieczem na Złego	360
SEX, DRUGS & ROCK'N'ROLL	
Gwiazda rocka z ogródków działkowych	362
WIRTUALNY REKIN BIZNESU	
Każdy liczyłby tego światka	364
PRZED ERĄ QUAKE'A	
Funkcjonariusz kontra kosmici	366
DZIEŃ MACKI NA MIARĘ MOŻLIWOŚCI	
Na ratunek druhnio Luizie	368
KANAPOWY CO-OP	
Tanks Furry	372
TO JEST MOŻLIWE? TO NIEMOŻLIWE!	
Dread. Kłon Dooma dla A500	374
TRZECIE ŻYCIE	376
NA ROZDROŻACH	
Życie po śmierci i klątwa Commodore	378
AMIGA FOREVER	
To jeszcze nie koniec	386