

SPIS TREŚCI

1. MIELIŚMY GŁÓD KOMPUTERÓW

9

początki gamedevu w Polsce / byliśmy totalnie do tyłu! / mieliśmy głód komputerów / Atari w Pewexie, Commodore 64 z Niemiec / stan wojenny i pierwszy automat arcade'owy / ogromna rola ZX Spectrum / różnice między komputerami rzutują na charaktery ich użytkowników / złomodor, spectrumna i Atari z węgla i ze stali

2. NASZE SPÓŹNIENIE OKAZAŁO SIĘ ZBAWIENIEM

33

bieda jak w Indiach / czasopisma o komputerach - „Top Secret”, „Secret Service”, „IKS”, „Bajtek” / Krzysz Kubiczko / Atari podłączone do telewizora / system turbo / Internetu jeszcze nie było / kółko komputerowe bez komputerów / w co wtedy grałeś? / opisy gier nie przystawały do stanu faktycznego / garbowanie pamięci i stołokulotoczne urządzenie wskazujące / granie subwersywne / modyfikacja gry to była rozrywka / chciałem zmieścić moją szkołę z powierzchni ziemi / hakowanie rzeczywistości / nudne „państwowe” gry komputerowe / nie chcę się śmiać z biedakomputerów / polskie konsole / Sinclair skomputeryzował socjalistyczną Polskę / Jack Tramiel przypomina sobie o polskich korzeniach / wydarzyło się jakieś szaleństwo

3. RYNKOWA SCHIZOFRENIA

77

giełdy i piraci / walka z piractwem polskich gier / tak do końca nikt nie był wtedy w Polsce w tej branży w zgodzie z prawem / rynkowa schizofrenia i gigantyczny biznes / te dzieciaki nie miały pojęcia, że istnieje coś takiego jak prawa autorskie / giełda na Grzybowskiej / zalewanie klejem / crackerzy i hakerzy / cracktra jako reklamy piratów / ustawa z 4 lutego 1994 roku / zalety piractwa / otwarte komputery

4. DEMOSCENA – KOPIOWANIE SUROWO WSKAZANE

97

giełdy a początki gamedevu / prescena czyli nerdzi i geekowie i ich twórczość / polska demoscena i „kopiowanie surowo wskazane” / sztuka, gdzie istotne są forma i sprzęt / nicki na demoscenie / komputer zaczął mówić po polsku / od demosceny do gamedevu / pierwsza polska gra

5. GATUNKI I KLASYKI

121

Mózgprocesor i Robbo / czy najsłynniejsza polska gra jest plagiatem / taka postawa, jaką prezentuje Pelc, normalna po prostu nie jest / demosceniczne ambicje w grach / to historycznie najważniejszy moment i jednocześnie też katastrofa – Arkanoid II Pink Softhardu / Five to Five – demko jako reklama / początki Mirage'u / gamo – gatunek, który umarł śmiercią naturalną / sukces komnatówki A.D. 2044 / LK Avalon numerem jeden ówczesnego polskiego gamedevu / uczcie się Action! / Mazur i Łuszo – jak Jobs i Wozniak / organizacja pracy w Mirage / pokaz dem w szkole podstawowej / o dziwo – to mnie dziewczyny podrywały na Atari

6. LK AVALON, MIRAGE, ASF, SPEKTRA, TIMSOFT – POPKULTURA I AMBICJA

193

cały świat nie pamiętał już o Atari ośmiobitowym, a w Polsce... / co to znaczyło wydać bestseller? / popkulturowy Mirage, ambitny LK Avalon / Zawsze byliśmy przyjmowani z szacunkiem – kawa, herbata, pepsi... / wcisnęli redakcję „Atari Magazynu” do pokoju commodorowców / próby demake'ów / Rosyjska Ruletka / mistrzostwo Jakuba Husaka / „grzebanie w kodzie” – bugi i debugowanie / Misja i Fred – koszmarny błąd marketingowy / współpraca i konkurencja czyli rynek był piracki, więc ludzie patrzyli na siebie jak na wrogów / „Tajemnice Atari”, „Świat Atari”, „C&A”, czyli jak wy to reklamowaliście? / w czołówce Kultu był nawet morphing – gry od Atari Star Force / Inside od Spektry – to jest rzecz genialna / inne dzieła Magnusa / TIMSOFT wydaje gry na Commodore 64 / pecet i Amiga – kolejny etap i doganianie Zachodu / rynek gier na ZX Spectrum – to po prostu u nas nie zadziało / to byłby błąd, pomijać technologię w badaniach nad historią gamedevu / 3D i 16-bit

7. POLSKO-AMERYKAŃSKA WSPÓŁPRACA NA ŻOLIBORZU 251

amerykański gamedev na Żoliborzu / California Dreams - no przecież każdy chciałby w takim miejscu pracować! / jeżeliby zapomnieć, że byliśmy traktowani jak tania siła robocza, to jest to jakaś duma dla Polski / Tetris 3D czyli Blockout / przemiany po roku 1989 zniszczyły fenomen Karenu

8. ŚWIRY, MANIACY, JASKINIOWCY I ROLNICY, CZYLI DEMOSCENA DZIŚ 263

dziś powstaje około stu gier na Atari ośmiobitowe rocznie... / scena atarowa - kulturowy, socjologiczny i psychologiczny fenomen / nisze i jaskinie atarowców / retro - bardzo nie lubiane słowo / dla nas ten sprzęt się nie skończył / Drygol - restaurator sprzętu ze złomowiska / podgrzewanie Atari suszarką / wyższy poziom geekostwa / współpraca z Kazem na Atarionline.pl / wielogodzinne wykłady popularyzujące wiedzę o Atari / świry i maniacy / kolekcjonerzy sprzętu: to jest najgorsze - sprzedawać swój ukochany komputer / idealny dzień atarowca / byliśmy jak jaskiniowcy na współczesnym torze wyścigowym / popularyzatorskie wykłady o początkach polskiego gamedevu / Tdc jako rolnik