

## **SPIS TREŚCI**

### **1. MIELIŚMY GŁÓD KOMPUTERÓW**

początki gamedevu w Polsce/Byliśmy totalnie do tyłu!/Mieliśmy głód komputerów/Atari w Pewexie, Commodore64 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**

Bieda jak w Indiach/ czasopisma o komputerach – Top Secret, Secret Service, IKS, Bajtek/Krzyś Kubeczko/ 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 stołokulotoncze 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 bieda-komputerów/polskie konsole/ Sinclair skomputeryzował socjalistyczną Polskę/Jack Tramiel przypomina sobie o polskich korzeniach/wydarzyło się jakieś szaleństwo/ nasze spóźnienie okazało się zbawieniem/

### **3.RYNKOWA SCHIZOFRENIA**

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/cractra jako reklamy piratów/ ustawa z 4 lutego 1994 roku/zalety piractwa/otwarte komputery

### **4. KOPIOWANIE SUROWO WSKAZANE NA POLSKIEJ DEMOSCENIE**

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 demoscey do gamedevu/pierwsza polska gra/

## **5.GATUNKI I KLASYKI**

Mózgprocesor i Robbo/ Czy najslynniejsza polska gra jest plagiatem?/ Taka postawa, jaką prezentuje Pelc, normalna po prostu nie jest/demosceniczne ambicje w grach/ to historycznie najwazniejszy moment i jednocześnie tez 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 Łukso –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**

cały świat nie pamiętał już o Atari ośmiobitowym, a w Polsce.../co to wtedy znaczyło wydać bestseller?/popkulturowy Mirage, ambitny L.K.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 Commodore64/ pecet i Amiga – kolejny etap i doganianie Zachodu/rynek gier na ZX Spectrum – To po prostu u nas nie zadziałało/ to byłby błąd, pomijać technologię w badaniach nad historią gamedevu/3D i 16-bit/

## **7. POLSKO-AMERYKAŃSKA WSPÓŁPRACA NA ŻOLIBORZU**

amerykański gamedev na Żoliborzu/California Dreams - no przecież każdy chciałby w takim miejscu pracować!/ jeżeli by 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**

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

\*\*\*

**Tomasz TDC Cieślewicz** - warszawiak, wychowany w PRL-owskich salonach arcade, w 1988 rodzina złożyła się na jego pierwszy komputer Atari 800 XL - to zapoczątkowało jego największą pasję - programowanie CPU Atari i jego procesora graficznego ANTIC; umiejętności zdobywał i rozwijał już od 1989 roku w warszawskiej firmie Mirage Software Ltd. jako jeden z najmłodszych twórców pierwszych polskich gier; w latach 1992-1994 współpracownik Bajtka oraz członek redakcji Atari Magazynu; ukończył łącznie cztery kierunki studiów informatycznych; obecnie od kilkunastu lat redaktor serwisu Atarionline.pl. Prowadzi szkolenia i warsztaty z programowania, projektowania gier i dem, a także dziesiątki prezentacji i wykładów dotyczących historii gier, początków polskiej branży gier, demosceny, 3D, przemysłu filmowego i in. Tworzy gry i demka na Atari XL/XE, jego prace wielokrotnie znajdowały się na podium demosceny w kategoriach: Game, demo, GFX i Wild. W wolnych chwilach lubi sobie konwertować pliki AVI z wykorzystaniem różnych kodeków.

**Piotr Marecki** – profesor Uniwersytetu Jagiellońskiego, zajmuje się mediami cyfrowymi. Pracuje jako adiunkt w Instytucie Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego, gdzie prowadzi UBU lab (<http://ubulab.edu.pl/>). Postdok na Massachusetts Institute of Technology (2013–2014), stypendysta Fulbrighta.