

# **POLSKA DEMOSCENA JAKO WSPÓLNOTA**

Nieformalne praktyki kontaktów polskiej demosceny





## POLSKA DEMOSCENA JAKO WSPÓLNOTA

Wstęp	3
Rzeczywistość transformacji ustrojowej	6
Spółeczność i samoorganizacja	12
Listy	16
Demoparties	21
Diskmagi	26
Wywiady	33



# WSTĘP

Oddajemy Państwu do rąk album, który ma na celu pokazanie jednej z najważniejszych, ale nieco pomijanych kwestii historii polskiej demosceny jako wspólnoty artystów tworzących sztukę cyfrową. Patrząc na to, jak z reguły postrzega się historię nie tylko polskiej, ale też zachodnioeuropejskiej demosceny, widać wyraźnie, że skupia się ona na samych demach. Tradycyjna historia demosceny jest opowiadana poprzez najistotniejsze dema, które wniosły coś nowego w sensie innowacji technicznej czy nowego designu.

My chcemy się skupić na pokazaniu, w jaki sposób polska demoscena powstawała jako wspólnota ludzi, którzy pomimo trudności intensywnie szukali kontaktów z podobnymi sobie pasjonatami, a potem te kontakty utrzymywali i często utrzymują do tej pory. W naszym albumie staramy się uchwycić specyfikę polskiej demosceny jako wspólnoty poprzez zaprezentowanie wspomnień wybranych osób mówiących o tym, czym dla nich było uczestnictwo w niej, a także różnych materiałów, które im towarzyszyły: listów, ozdabianych kopert, zdjęć z imprez czy też starannie kolekcjonowanych plakietek.

Niniejszy album powstał pod auspicjami Komitetu Społecznego Kronika Polskiej Demosceny (<https://kskpd.pl/>), za którego sprawą demoscena została wpisana na Krajową listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Jego wydanie jest możliwe dzięki Narodowemu Instytutowi Dziedzictwa, który wspiera inicjatywy mające na celu udokumentowanie niematerialnego dziedzictwa kulturowego i przekazanie go młodszemu pokoleniom.

Nasz album jest przygotowany pod hasłem „Niematerialne – podaj dalej”. Kierujemy go przede wszystkim do osób z młodszego pokolenia, które uczestniczą lub chcą uczestniczyć w demoscenie. Prosimy o wyrozumiałość czytelników, dla których wspomniane tu kwestie są oczywiste, bo sami w jakiś sposób doświadczali bycia w tej wspólnotce. My chcemy pokazać osobom dopiero wchodzącym w ten świat, że demoscena to nie tylko imponujące wizualnie i dźwiękowo produkcje, ale to też ludzie.

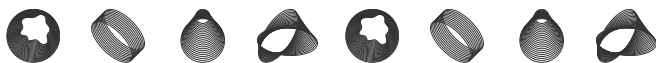
Polska demoscena jest fenomenem na skalę światową. W Polsce kultura ta rozwijała się od końca lat 80. i w okresie transformacji systemowej lat 90.

Nasza demoscena była największą tego typu strukturą w Europie Środkowej i rozwijała się pomimo bardzo ograniczonych środków i możliwości działania w stosunku do Europy Zachodniej. Dotyczyły one zarówno dostępu do komputerów i wiedzy na temat programowania, jak również możliwości organizowania spotkań – demoparties.

Pomimo tych ograniczeń polska demoscena funkcjonuje niezwykle aktywnie od ponad 30 lat, jest jedną z najbardziej aktywnych grup w Europie, a jej członkowie tworzą dialog międzypokoleniowy i wprowadzają do wspólnoty młode osoby zainteresowane kreatywnym wykorzystaniem komputerów.

Demoscena pełniła pionierską rolę w tworzeniu współczesnych polskich branż związanych z kulturą cyfrową. Jej członkowie wykorzystywali swoje doświadczenie, odgrywając kluczową rolę w tworzeniu polskiego przemysłu komputerowej kultury kreatywnej, w tym branży gier, sieci komputerowych oraz produkcji multimedialnych.

Zapraszamy do lektury.

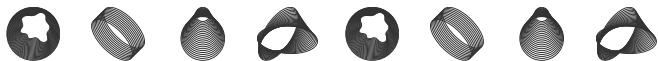






- ① Riverwash 2016, Katowice.
- ② Xenium Party 2021, Katowice.
- ③ Xenium Party 2023, Łódź.

Tradycja oficjalnego punktu programu demoparty poświęconego wykonaniu pamiątkowego zdjęcia grupowego stała się możliwa dzięki dostępności fotografii cyfrowej.





Polska demoscena funkcjonuje niezwykle aktywnie od ponad 30 lat i jest jedną z najbardziej aktywnych grup w Europie.



„Something Wicked This Way Comes”  
Slayer / Ghostown  
Amiga OCS/ECS



„Scarlet Waves”  
Pazur / Zelax  
Atari 8-bit

### FUNKCJE SCENOWE KIEDYS

- Koder (programista)
- Grafik (piksel/animacja)
- Muzyk (tracker)
- Organizator (designer)
- ASCII/ANSI maker
- Swapper (modem trader/BBS OP)
- Redaktor zina



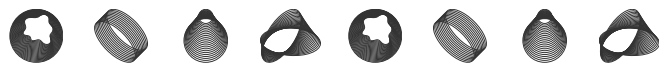
Sztuka Komputerem Grana, 2016, Katowice.  
Fragment wykładu Grzegorza „Fei” Juraszka pt. „Demoscena w pigułce”.



„Frenzy-Pic-Kurosawa”  
Carrion  
Commodore 64



„Demoscene Arcanum”  
Darklight / Ghostown ^  
Speccy.pl  
ZX Spectrum





# RZECZYWISTOŚĆ TRANSFORMACJI USTROJOWEJ

Spotkanie w Trójmieście w latach 90. Pierwszy od lewej Andrzej „Mars” Marcjasz, swapper grupy Mystic i autor tekstów do diskmagów.



Polska końca lat 80. i początku lat 90. to czas olbrzymich przemian. W tle zmiany politycznej i ekonomicznej zmieniał się też świat młodych ludzi. Okres polskich przemian to czas rozwoju olbrzymiej różnorodności życia młodych ludzi. Najintensywniej rozwijały się lokalne wersje subkultur młodzieżowych. Poszerzając swoje zainteresowania muzyczne i towarzyskie, można było zostać metalem, punkiem, depeшем (fanem zespołu Depeche Mode), skinheadem, satanistą, skejtem, kibicem piłkarskim, krisznowcem (członkiem grupy religijnej Hare Kriszna) albo hipisem.

Ale można było też zostać, jak się wtedy mówiło, „komputerowcem”, który zamiast na koncerty ulubionego zespołu regularnie pielgrzymował na giełdy komputerowe, często przemierzając nawet kilkaset kilometrów.

Giełdy były nie tylko okazją do kupienia sprzętu, najnowszych programów czy poznania nowości w świecie komputerów. Giełdy miały też niezwykle istotny wymiar jako miejsca życia towarzyskiego

i nawiązywania kontaktów. Część „komputerowców” poszła dalej i zaczęła eksperymentować z programowaniem, tworząc pierwsze dema. W ten sposób zaczęła się tworzyć wspólnota utalentowanych młodych osób, zafascynowanych kreatywnym wykorzystaniem dostępnych im technologii cyfrowych.

Rywalizacja jest naturalnym elementem życia młodych ludzi i o ile w Polsce okresu transformacji taka rywalizacja często przyjmowała formę bójek na koncertach i meczach, o tyle „komputerowcy” zaczęli konkurować w bardziej pokojowy i kreatywny sposób poprzez ocenianie wypuszczanych dem na łamach magazynów dyskowych, a także organizując demoparties.

Jednym z elementów kultury polskiej demosceny były kreatywne tłumaczenia zachodnich terminów. I w ten sposób rywalizacja na imprezach scenowych z angielskiego terminu „competition” zamieniła się w swojski „kompot”.





# GRAVITY'96

Multimedialny Show Komputerowy

Sobota, 9 lipca, godz. 10:00, hala sportowa „Gwardia”, ul. Kowalska 2, Opole  
(położenie: 250 m od stacji PKP Opole Główna)

virtual reality

4 stanowiska dostępne dla publiczności

internet

bezpośrednie połączenie z całym światem

console

najnowsze konsole do grania - sony playstation i sega saturn, moc atrakcji i konkursów

manga

japońskie filmy rysunkowe

party komputerowe

mega party pcotowo-amigowe dla ponad 2000 osób

satelitarna dyskoteka

koncerty komputerowe, rave party

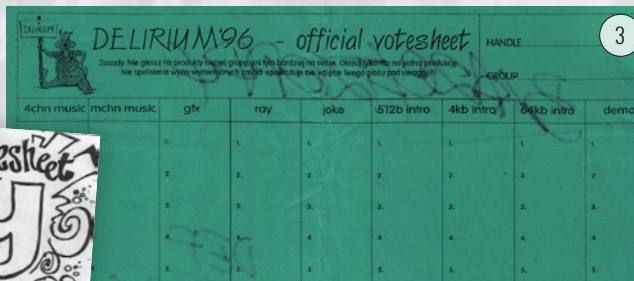
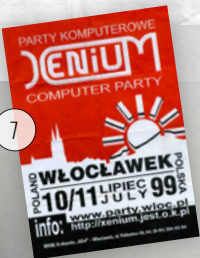
Ekran o przekątnej 7,5 m, dodatkowe telewizyjny informacyjny, profesjonalne nagłośnienie koncertowe i oświetlenie z firmy FORTE, stanowiska internetowe przygotowane przez szpoców z OPTIMUSA, RMF FM, TPSA, kilkanaście stacji komputerowych OPTIMUSA, satelitarny wóz transmisyjny RMF FM, prezentacja komputerowe, możliwość nabycia sprzętu i oprogramowania na specjalnych stódkach firm komputerowych po promocyjnych cenach, konkursy z nagrodami, niespodzianki i wiele innych atrakcji czeka na Ciebie!

poznaj co to

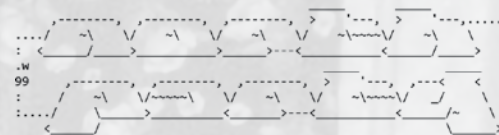
multimediality

Uwaga! Specjalne bilety sponsorowane do nabycia w salonie komputerowym firmy SYSTEM-OPTIMUS, ul. Kowalska 11, po promocyjnej cenie 5 zł. W dniu imprezy cena biletu 30 zł. Dziękujemy serdecznie!

więcej informacji w INTERNecie: [www.south.com.pl/gravity96](http://www.south.com.pl/gravity96) lub w telewizji na stronie 299



dRagOn.sOftwAre.PrOdUctIoN.....invites you to the.....

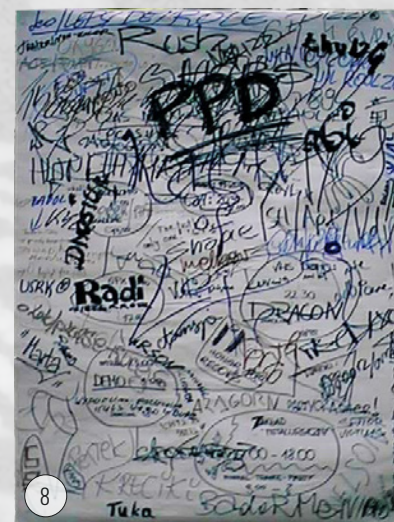
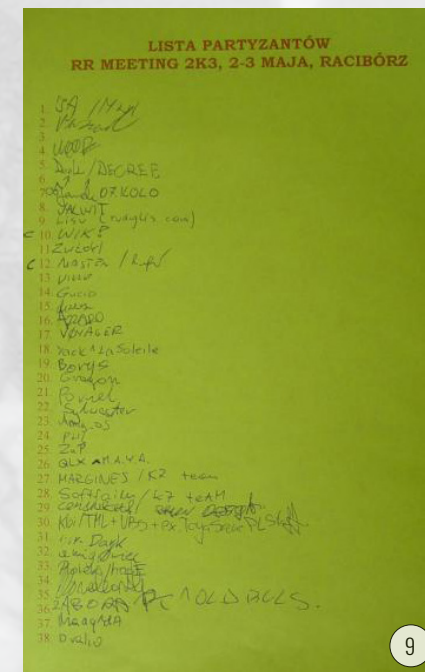
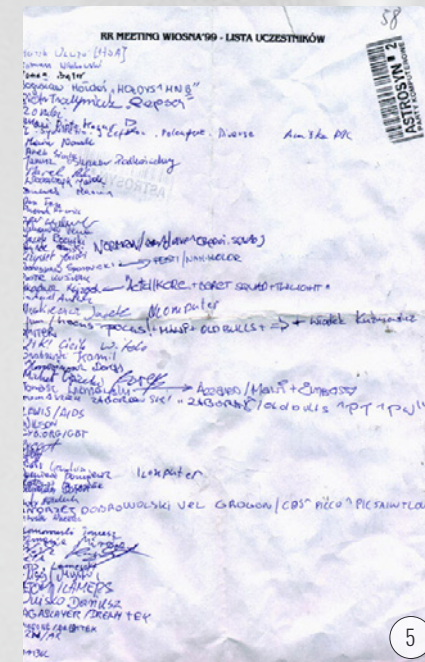


.04.08.2000 - 06.08.2000 bartoszyce/poland!

"...True SPIRIT of Commodore 64 parties..."

...01...: what? ...

For the 6th time already, thanx to Dragon Software and many others, a small city of Bartoszyce in the north part of Poland will become the place to be for those still ON and IN LOVE with The C64 Scene. It's probably the last c64-only party in Poland, but we still feel the immanent urge to organise it :) We hope that you'll arrive and show up again with all your compo entries and fun motivation. It seems that North Party has become a tradition for the Polish scene. Therefore this time - as usual :) - you can expect more fun, more crazy compos and even better organisation... :) So, don't wait until the results, photos & wares appear on TBR - just show up & experience the real thing... and keep the c64 vibe pumpin'!



☺☺☺ O zbliżającym się party można było dowiedzieć się m.in. z telegazety, ulotki, BBS lub FTP.

☺☺ Votki – karty do głosowania na prace prezentowane na party. Organizatorzy na różne sposoby próbowali zapobiegać podrabianiu kart.

☺☺☺ Zachowało się niewiele kart, na których osoby uczestniczące w party podpisywały się podczas rejestracji lub po prostu na pamięć.

☺ Pokój swappera. 1996 lub 1997 rok. Drukarka i zapas kopert to konieczność, dostęp do internetu to na razie luksus.





UNOFFICIAL TRANSLATION FROM  
POLISH TO ENGLISH BY:  
vat /LuZak tEaM  
(still BETA-TRANSLATION)

Before everything I'm sorry for lame translation, but I hope it will be understandable... If you have got any questions, then don't hesitate to contact one of organizers for me via Email or IRC (Atari :)... How to get in contact with me (vat):  
E-MAIL: karvatka@venusa.rmut.edu.pl vat@pwo.tl.pg.gda.pl  
karvatka@pisaam1.arnu.edu.pl  
HTTP://www.arnu.edu.pl/~karvatka/  
very soon should be updated

Organizers of 5th QuaST Party  
Edition - Orneta '97

-- Main Organizer & Coordinator --

\*\*\* QuaST Club \*\*\*

Borkowski Artur  
ul. 1-go Maja 44/4  
82-300 Elblag  
phone +48-(0)55-324641  
--> Sorry no e-mail...

\*\*\* Community Centre in Orneta \*\*\*

ul. 1-go Maja 49  
14-510 ORNETA  
tel. (055) 436220 int.39  
-> Rather don't call there...  
Probably there'll be no one...

\*\*\* Michał Michalowski

[a.k.a. Grey/SHADOWS] \*\*\*  
ul.Coszezyńskie 2-111  
80-134 GDANSK

phone +48-(0)58-333467

E-Mail: grey.free.polbox.pl

--> all people outside Poland, please use this  
contact [GREY speaks english]

\*\*\* Winio / Cobra \*\*\*

ul. Orłowicza 21/10  
10-684 OLSZTYN  
phone: +48-(0)89-5428418  
--> Atari XL/XE coordinator,  
doesn't speak english...

\*\*\* Grzegorz Panherz

[a.k.a. PASKUD] \*\*\*  
ul. M.C.Skłodowskiej 127/1/13  
42-653 PIEKARY S1aSKIE  
phone: +48-(0)32-1879432  
or +48-0601-579432 (GSM)

E-Mail: paskud.zcus.polsk.gliwice.pl

--> for sure speaks german very

INTRODUCTION

So, although announces after Orneta '96 Party that Orneta '97 will not take its place as every year here we are again! In this year crews from Olsztyn and Czeszochowa City had in plans organization of party in their own cities, but after long phone discussions (approx. 4min 12sec), they decided to choose Orneta town for party place, becoz Orneta it's Orneta (tradition is tradition). So, words become reality and from 12th of May 1997 preparations are on. Establishment of organizers for each party edition is organization of meeting which will be much better then previous one and so on... We got lotsa original and exotic ideas, which probably

most of them will be realized! For sure as year ago "Crazy Compo" will take its place. There'll be also few competitions which does not requires so high IQ... and few surprises! In diz year there will be hot meals served (really??). Better conditions in party place (air condition??)... QuaST party is one of a very few computer parties organized in Poland which is signified by numba 5 (five). New groups are formed, old dies, new people, new conventions & possibilities... bla bla bla!

FEW HISTORY

- about previous Orneta Parties

Sorry for not so big precision here (in translation), but I would like to spread this text via internet to all interested people as soon as it will be only possible. So, very shortly (btw, if you're interested in full translation of this part, then ask me personally :):  
- Oct'91: QuaST Club has been founded by Ryszard Luskiak from Naklo city, who is studying now Informatics at Gdansk Univ. From 1993 main "chief" of QuaST is Artur Borkowski (a.k.a. Van Eijk).

- Jul'93: 1ST Orneta Party has been held, about 40 people came, preview of 1st Polish ST Mega Demo (DRAGONNELS) was show, there was no competitions.

- Aug'94: 2ND Orneta Party has been held, about 120 people came, there were several competitions and the winners were: MSX - Max, GFX - Sector, INTRO - Wachu.

- Aug'95: 3RD Orneta Party has been held, over 250 people came, as year ago there were competitions, but this time separately for all kind of Atari: XL/XE/STE/F03. People from Germany & Hungary came!

- Aug'96: 4TH Orneta Party has been held, people from Germany & Czech came, organizers lost lotsa money by organizing this party, after it Van Eijk said: NO MORE... but, as you can see there will be another one...

The sponsors of Orneta Party till now were: Atar System (Consumer Electronic Trade later; Paskud (Grzegorz Panherz); Mayor (Andrzej Olszowski) of Orneta town; Community Centre in Orneta; SLIGHT crew; Stefan Nawrocki & QuaST Club (represented by Van Eijk). This is how it was, but how it will be now...

QuaST Party (Orneta '97)  
MAIN INFORMATION

1. The party will be held in Orneta town from 1st-3rd of August '97. 2. The entrance fee is 20 (twenty) PZL, what is approx. 10 DM or 7 USD... 3. Party starts at friday (1st of August) at 4:00am & ends at sunday midday. 4. For party place as year (and two years) ago we have choosed Community Centre in Orneta placed on 1st May Street 41 (1-ego Maja 41 (in Polish)). 5. Girls will be let in for free, but please don't wear girls stuff on you... 6. This year all (entrance) money will be spend on competition prizes! 7. There will be much more competitions then year ago. 8. Last year several people lost their hardware becoz of high thieves activity, but this year there will be professional guards employed. But anyway you should NEVER leave your things alone, to prevent against events like this! BTW... Organizers doesn't respond for any "lost" things.

WHAT IS NOT ALLOWED AT THE PARTY PLACE

- SMOKING IS STRICTLY FORBIDDEN (at Main

Hall & Bed Rooms!!!  
- LISTENING TOO LOUD TO THE MUSIC ON YOUR OWN HIPI (bring headphones with you)  
- RUNNING, JUMPING, PLAYING FOOTBALL (with empty bottles), ETC...  
- STEALING OTHERS THINGS (if you will be caught, then police will be informed or what is even worse: some people will take you behind one of houses & will "show" you where is your place)... NO MERCY FOR THEFT!.. uhhhh...  
- SOCKS HAVE TO BE CHANGED EVERY DAY TO FRESH/CLEAN ONES!!! :)  
- COPYING PROGRAMS THAT ARE PROHIBITED BY COPYRIGHT LAW!!!  
- SLEEPING IN MAIN HALL.

WHAT YOU SHOULD TO

- IDENTIFIATORS IS A MUST !!!!!!!  
- LISTEN TO THE ORGANIZERS REQUESTS... (no comment :)  
- WOULD BE NICE IF YOU WILL TAKE CARE ABOUT YOUR NEIGHBOURS HARDWARE TOO...

- DRINKING IS ALLOWED AT THE PARTY PLACE, BUT PEOPLE WHO WILL MAKE ANY TROUBLES WILL BE KICKED IMMEDIATELY (and possibly for good!)

You can reserve place for you, your group and hardware. It is not needed, but there is possibility that more people will come, than there is free sitting places... Ask organizers for more infos...

WHAT, WHERE & HOW...

\*\*\* Friday 1.VIII.1997 \*\*\*

- 04:00 - door of Community Centre will be opened.  
- 12:00 - official opening of Orneta QuaST Party '97  
- 20:00 - Blond Compo '97  
- 23:59 - Bańka Compo '97

\*\*\* Saturday 2.VIII.1997 \*\*\*

- 11:00 - deadline for all competitions (GFX, MSX, INTRO & DEMO)  
- 12:30 - Game Compo '97  
- 15:00 - Crazy Compo '97 - eliminations  
- 17:00 - beginning of MSX, GFX, Intro, Demo Compo  
- 24:00 - Crazy Compo '97 - final

all hours can be changed by organizers  
(depends on numba of enteries...)

\*\*\* Sunday 3.VIII.1997 \*\*\*

- 02:00 - Atari XL/XE prizes will be given.  
- 02:30 - Atari STE/F030 prizes will be given.  
- 12:00 - official end of QuaST Party - Orneta '97

Orneta isn't a capitol, so how to get there?

The party place as it have been mentioned before is placed in Community Centre of Orneta. Main Hall and Bed Rooms are placed in the same building. It isn't very hard to reach Orneta town. You only need the map, intuition of car driver and to know what "right" & "left" means... : ) Anyway, here are descriptions how to get there from

different places (cities), which lies around Orneta town.

\*\*\* COMING BY CAR \*\*\*

You can achieve your destination (Orneta) from few main cities around: ELBLAG, OLSZTYN, BRANISZKO, LIDZBARK WARMINSKI or MORAG.

\*\*\* COMING BY TRAIN OR BUS \*\*\*

At the trainstation and busstation there will be several signs which will show you the way to the right place. Of course if you're in trouble, then Orneta citizens may help (for money they will show you everything you want :)  
Sorry for no translation here, but probably you'll achieve party place faster using good map, then text translated by me... : ) I'll try to do my best and include scanned map with this invitation text...

PRIZES are for "FREE" and nothing more, SO what you need to bring with you

shortly:  
- sleeping bag, pillow, etc...  
- your own hardware (computers/monitors/etc) -> if you haven't your own monitor then there is possibility of borrowing one for party time, but rather don't count on this (it isn't guaranteed)... money (are always needed)  
- your girlfriend (we don't borrow our ones :)  
- power flex (word translated directly from Polish)  
- there aren't any McDonalds or Pizza Hut around party place, so better get some food with you. There are only shops around, so don't forget to bring your toasters and microwaves (DHS, IMP, NoCREW and other Swedes... :)

COMPETITIONS at Orneta  
QuaST Copy Party '97

COMPETITION RULES & ...

1. Competitions:  
a) Atari XL/XE - MSX, GFX, Intro, Demo;  
b) Atari STE - MSX(4 channel mod), GFX, Intro, Demo;  
c) Atari Falcon030 - MSX(multi channel), GFX, Intro 4K, Intro 96K, Demo;  
d) Blond Compo, Bańka Compo, Game Compo, Crazy Compo.  
From now we will sign: [j] for XL/XE, [h] for ST/STE and [k] for Falcon030  
2. GFX & MSX compo: at least three different persons have to give their works for competition (less then 3 authors, then no competition).  
INTRO, DEMO compo: if there'll be less then three enteries, they will be shown but there'll be no

voting on them (but someone may receive a prize if his work will be really good!)  
3. When you're giving something for competition you should describe it is as follows: nick/group, category (intro/demo/gfx/msx), computer (a,b or c), contact(email and so on)...  
4. Demos, Intros have to be brought by one of crew members!  
5. All competition enteries after the party will be spreaded as freeware!  
6. There'll be select commission before competitions to remove enteries which were shown on any other party, etc...  
7. GFX & MSX enteries cannot be used in demos/intros which will be shown in competition.  
8. There shouldn't be any additional files on disks with competition enteries. There should only file(s) for competition and TXT description.  
9. One person can give up to three competition enteries (MSX/GFX). One group cannot give more then three demos/intros (counting them together).  
10. If one of enteries will not run after three trials then disqualification!  
11. You should describe on what configuration your enterie will work! And from which system or initializer it'll run.  
12. Deadline for all systems is set on 11:00am on Saturday.  
13. All enteries which doesn't fit "intro" regulation establishment will be disqualified.

MSX

1. There will be selection, which should remove all copied or showed somewhere muzak...  
2. Musics can use max. 2 (two) POKEYs [j].  
3. Your music must be in one of the following formats: [j] MPT, TMC, CMC, DMC or executable. If your format is CMC or DMC, then you ought to describe which bass table you have used: standart one (LPele/L.K.Avalon) or changed one (Rozg/Slight). If you don't do it, then as a standart LPele's table will be set. [h] MOD, (Protracker), MOD(TCB Tracker) or executable modules (max. 4 channels). [k] MOD, DTM, S3M, 669, OCT and all other that can be played by Mega Player or executable files. (Use as many channels as you want!).  
4. In description you should write how music have to be played (MONO or STEREO) [j] (1st POKEY-left, 2nd POKEY-right), mono 4 channels (everything to both channels) or mono 8 channels (signals from both POKEYs will be mixed).  
5. You should write in description how long music will be played: a) max. 3 min (180seconds). [bc] max. 5 min (300seconds).  
6. Length of file: [j] no limits! [h] max. 600 Kb. [k] max. 1,8 Mb.  
7. [bc] Sequences are possible, but ONLY percussion sequences!  
8. Music have to work without any problems on computer without extensions. [j] except 2nd POKEY.  
9. [abc] Music must be in file format.

GFX

1. GFX can include several tricks like [j] interface, sprites, DJI interrupts, [h] interlace, Spectrum 512 palette, etc.  
2. All scanned or converted from other platforms pics will be rejected.  
3. Your pictures must be in one of following formats: [j] MIC, PIC, INT, HIP (laquart), HIP(Hard), GR8, GR9 and executable. [h] PIC, P11, P12, P13, SPC, SPU, IFE GIF(16 colors 320x200), IMG, K1, IC2, IC3, CA1, CA2, CA3 and executable. [k] GIF, JPG, TIF, IFE, PCX, BMP and executable.  
4. There mustn't be any signification on the picture by author!  
5. Picture should work on standart machine without any extra RAM and can't be larger then screen area (scrolled ones).  
6. [abc] Gfx must be in file format.

INTRO

1. Here are given maximal lengths of intro files: [j] 16 Kb (16384 bytes). [h] 96 Kb (98304 bytes). [k] INTRO 4k (4096 bytes). INTRO 96k (98304 bytes).  
2. [abc] Intro cannot use additional memory.  
3. [j] Intro cannot use additional extensions, accelerators, etc. It is only possible to play music using two POKEYs.  
4. Max. time of intro show time is 3 (three) minutes.  
5. [abc] Intro must be in file format.

DEMO

1. Here are given maximal lengths for demos: [j] 4 (four) disk sides (single or extended density). [h] 3 (three) DD disks formatted max. for 900 Kb each. [k] 8 (eight) Mb.  
2. Demos should run without any problem on machine: [j] with 128 Kb of RAM memory, but without any special access to ANTIC. It's acceptable if demo uses extra RAM, but only under condition that demo on machine with 128 Kb of RAM won't be worse then this one runned with extra RAM. You can also use extra RAM as Ram-Disk and load effects from it, but it should works the same from disk with 128 Kb of RAM. [h] ST or STE with 1 Mb of RAM. [k] Falcon 030 with 4 Mb of RAM.  
3. If there will be any conversions from other platforms in the demo, you should clearly mention it.  
4. Demo cannot use: [j] additional POKEYs; [k] arithmetical coprocessor, any accelerators, additional hardware...

Nothing more to add...

You're WELCOMED  
and not only if you're an Atari user

Artur Borkowski/Van Eijk

The sponsors of Orneta Party '97



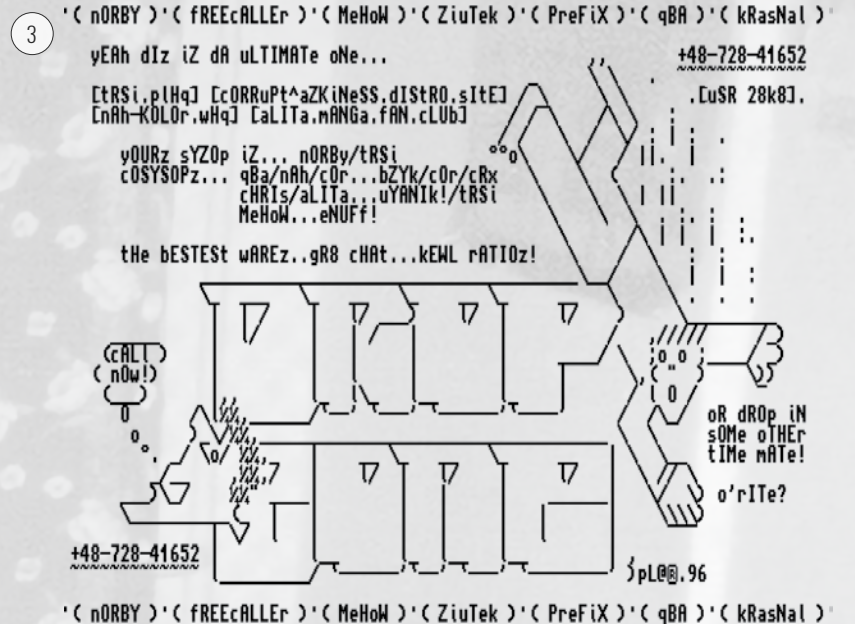
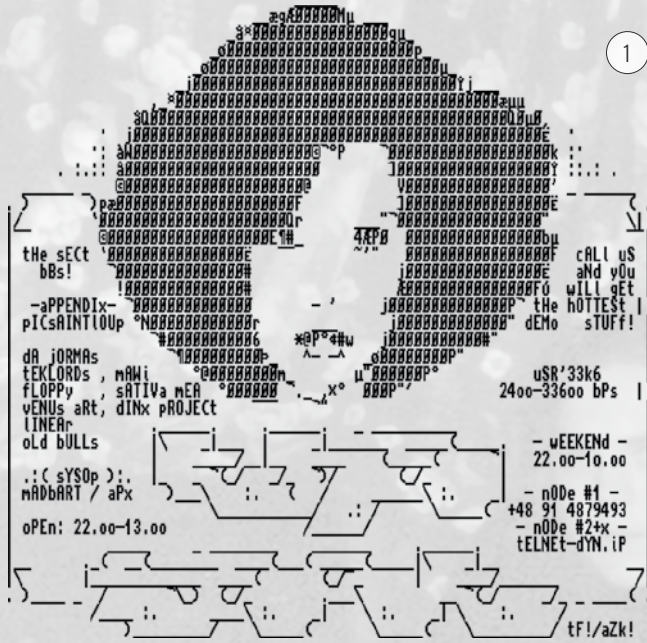




Intel Outside 4, demoparty we Włocławku w 1997 r., zwane także „Intel Inside” ze względu na pierwsze konkursy na platformę PC. Tu po raz pierwszy na party pojawił się też element komercyjny – dedykowana przestrzeń wystawowa firm Eureka, Optimus czy GSM Plus. Na imprezę przyjechali także demoscenowcy z terenów dotkniętych powodzią. Jeden z nich przedzierał się przez zalane tereny do swojego samochodu, trzymając w jednej ręce buty, a w drugiej – foliową torebkę z dyskietkami.







①③ Demoscena była pionierem w wykorzystywaniu systemów biuletynowych (BBS), a później serwerów transferu plików (FTP). Każdy taki serwer na ekranie powitalnym wyświetlał charakterystyczne grafiki wykonane w technice ASCII Art.

②③⑤ QuaST 1998, Elbląg. Demoscena była przedsięwzięciem dla przedsiębiorczości w dziedzinie technologii i rozrywki. Wiele polskich przedsiębiorstw wywodziło się z demosceny (np. CD Projekt czy Plastic, obecnie część Epic Megagames). Transformacja w latach 90. była szczególnie okresem także w rozwoju lokalnych biznesów obsługujących potrzeby użytkowników komputerów domowych.

⑥ Całostronicowa reklama w magazynie „Kebab” z 1992 r.





Targi AmigaShow w Warszawie w latach 1998 i 1999 były wyjątkową okazją do zapoznania się z najnowszym sprzętem i oprogramowaniem. Dodatkową atrakcją była otwarta konferencja prowadzona przez Petro Tyschtschenko, którego często określano jako odpowiednik Bill Gatesa dla świata Amigi. Nic więc dziwnego, że choć nie były to stricte imprezy demoscenowe, przyciągnęły wiele osób ze sceny amigowej z całej Europy Wschodniej.





# SPOŁECZNOŚĆ I SAMOORGANIZACJA



Zaprezentowane w naszym albumie materiały mają pokazać, jak wyglądały formy uczestnictwa w scenie przed czasami internetu. Demoscena jest nieformalną wspólnotą współtworzoną przez jej uczestników. Praktyki te uwzględniają przede wszystkim korespondencję – zarówno wysyłanie listów, jak i dystrybucję dem poprzez dyskietki. Jednym z elementów rozwoju wspólnoty było wzbogacanie rozsyłanej korespondencji o kreatywną warstwę wizualną. Zarówno korespondencja, jak i artefakty wizualne są istotnym elementem niematerialnego dziedzictwa demosceny.

Przykład samoorganizacji demosceny pokazuje olbrzymi potencjał kapitału społecznego młodych ludzi. Szczególnie warto zwrócić uwagę na to, że demoscena była w dużej mierze udziałem ludzi z prowincji. Dla nich udział w niej był szczególnie atrakcyjny jako forma oderwania się od codzienności polskich małych miasteczek.

Demoscena odgrywała też ważną rolę, zastępując kulturę klubów komputerowych z lat 80. W okresie PRL wiele instytucji państwowych wspierało powstawanie klubów komputerowych, najczęściej działających przy domach kultury. Odegrały one bardzo dużą rolę w rozwoju polskiej kultury komputerowej. Jednak po 1989 roku kluby te, pozbawione patronatu instytucji mających trudności finansowe, przestały funkcjonować.

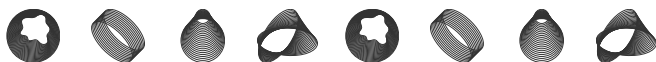
Jednym z nieformalnych obowiązków członków demosceny jest przekazywanie informacji o niej młodszemu pokoleniu i próba zachęcenia młodych ludzi zarówno do dołączenia do demosceny, ale także szerzej do zainteresowania technikami cyfrowymi. Demoscena odgrywa tu istotną rolę, przykładowo jej członkowie regularnie organizują warsztaty kodowania mające na celu zachęcenie dzieci i młodzieży do nauki programowania.

Te działania są szczególnie ważne, biorąc pod uwagę kwestię społecznego podziału cyfrowego i rosnącej dysproporcji pomiędzy powszechnością użytkowania technik cyfrowych a kompetencjami cyfrowymi i chęcią ich poszerzania.

① Gravity 1996, Opole, Hala Gwardii.

② RR Meeting 1997, Racibórz, Szkoła Podstawowa nr 15.

③ Rush Hours 1998, Częstochowa, Techniczny Zakład Naukowy.





Zarówno wybór nazwy grupy, osobistego pseudonimu, jak i tytułu pisma były ważnymi elementami budowania pozycji w demoscenie. Nazwy pierwszych polskich grup – The Housebreakers, World Cracking Federation (WCF), International Cracking Service, World Federation of Mad Hackers, Slaves of Keyboard czy Crazy Boys Software – pokazują, jak za pomocą anglojęzycznych nazw próbowano budować swój prestiż, demonstrując znajomość języka oraz specyficznych kodów kulturowych związanych z rynkiem komputerowym.

Unikalnym elementem polskiej demosceny było bardzo silne przywiązanie do platform sprzętowych. W Polsce aż do połowy lat 90. istniała bardzo silna

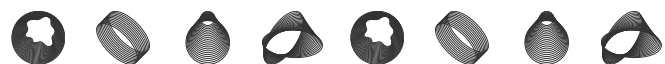
demoscena tworząca produkcje na Commodore 64. Jeszcze bardziej wyjątkowy charakter miała polska scena skupiona wokół ośmiobitowej serii komputerów Atari. Sama popularność Atari w Polsce była wynikiem decyzji handlowej dyrekcji sieci Pewex, czyli Przedsiębiorstwa Eksportu Wewnętrzznego – sieci polskich sklepów oferujących luksusowe importowane towary za dolary. W połowie lat 80. Pewex nawiązał współpracę z dystrybutorami komputerów marki Atari i zaczął sprzedawać te urządzenia jako podstawowy komputer domowy w swoim asortymencie. Dzięki temu Atari, które na Zachodzie nie zyskało większej popularności, stało się jednym z najpopularniejszych komputerów w Polsce. Popularność ta przełożyła się na powstanie

„sceny atarowej”, która do dziś regularnie tworzy dema na ten sprzęt i utrzymuje ze sobą więzi. Również polskim fenomenem była ogromna popularność komputerów Amiga i związana z tym bardzo silna „scena amigowa.”

W niniejszym albumie, dysponując skromną ilością miejsca, chcemy uchwycić specyfikę polskiej sceny istniejącej przed epoką internetu. Dostępność nowych narzędzi komunikacyjnych znacząco ułatwiła utrzymywanie kontaktów, ale też zmieniła ich specyfikę. Naszym zamiarem jest umożliwienie poznania świata polskiej sceny osobom, które nie miały okazji osobiście w niej uczestniczyć w tych trudnych, ale też bardzo barwnych czasach.



① Gravity 1997, Opole.  
② RR Meeting 1999, Racibórz.  
③ RR Meeting 2003, Racibórz.





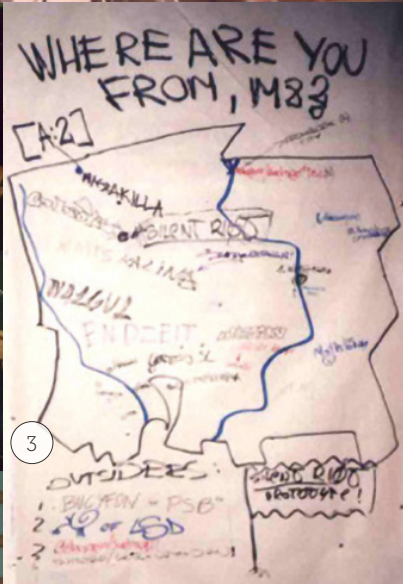


1

- ① RR Meeting 1997, Racibórz. Party jest okazją do wymiany plików i oglądania prac.
- ② Riverwash 2017, Katowice. Ogłoszenie wyników konkursów i rozdanie nagród.
- ③ Astrosyn 1999, Koszalin. Na naprędce przygotowanej tablicy osoby uczestniczące w party mogły zaznaczyć na mapie, skąd przybyły.
- ④ RR Meeting 1999, Racibórz. Honorowym gościem party był Marek Pampuch, redaktor naczelny „Magazynu Amiga” (w środku, w okularach).
- ⑤ Astrosyn 1999, Koszalin. Bigscreen, czyli ekran, na którym będą wyświetlane prace, już zamocowany na stelażu – trwa oczekiwanie na zachód słońca.
- ⑥ AmigaShow 1998, Warszawa. Na zdjęciu m.in. twórcy oprogramowania na Amigę.
- ⑦ Amiga Eastern Meeting 2004, Jezioro Białe w Okunince k. Włodawy.
- ⑧ Riverwash 2016, Katowice. Nagranie na żywo odcinka demoscenowego podcastu „Demontaż” z udziałem trzech czołowych koderów (programistów). Od lewej: Kiero, Cahir i KK.
- ⑨ Riverwash 2018, Katowice. Spotkanie ze Steph Prader, organizatorką MAGFest w USA.



2



3



4



5



6



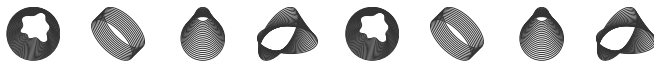
7



8



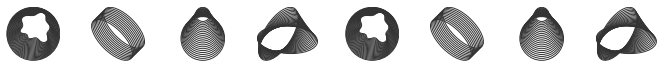
9





Intermedialne archiwum Łukasza „Zeniala” Szałankiewicza jest bezcennym źródłem różnorodnych form komunikacji na demoscenie. Zawiera m.in. listy pisane odręcznie, materiały drukowane, odbitki oraz cyfrową korespondencję przesyłaną pocztą na dyskietkach.


Te dokumenty rzeczowe pozwalają nam spojrzeć na bogactwo środków komunikacji w społeczności demoscenowej w czasach przed internetem.





Grupy scenowe najczęściej składały się z osób pochodzących z jednej miejscowości czy okolicy. Oprócz bezpośrednich kontaktów wewnątrz grupy osoby z różnych zespołów komunikowały się też w skali ogólnopolskiej. Najważniejszą formą komunikacji i tworzenia wspólnoty była prowadzona intensywnie korespondencja. Wymiana ta była w Polsce określana terminem *swapping* przejętym z angielskiej terminologii używanej w Europie Zachodniej. W większych grupach, gdzie był ściślejszy podział ról, istniała funkcja *swappera*, którego zadaniem była zarówno bardzo szybka

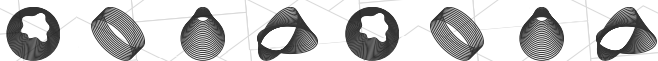
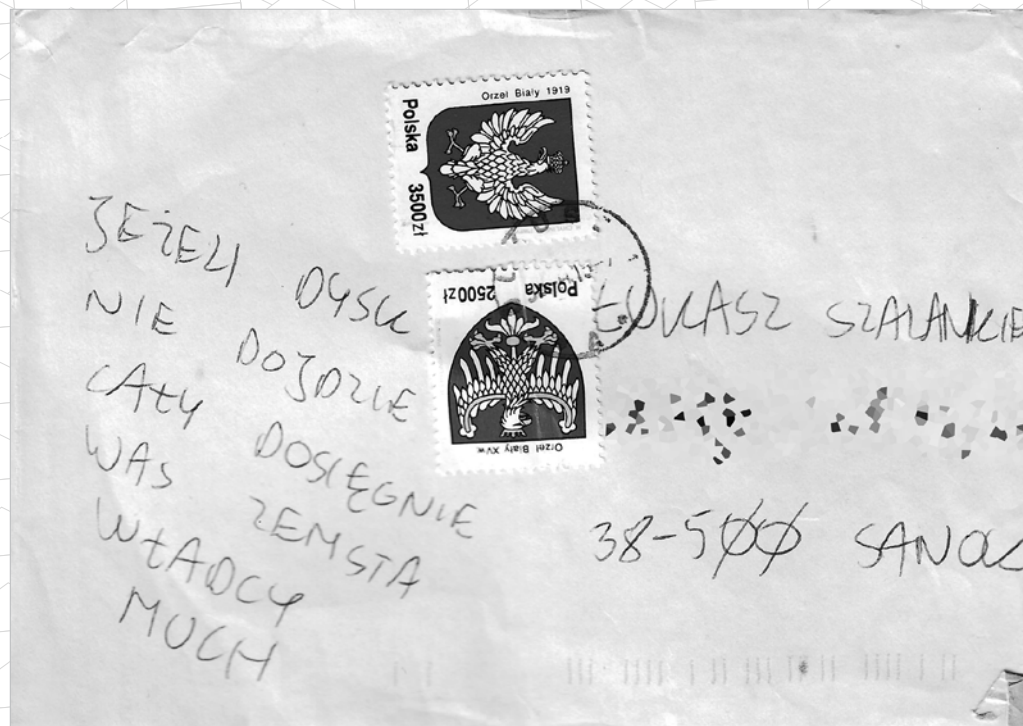
i sprawna listowna dystrybucja dem wypuszczonych przez grupę, jak również odpowiadanie na otrzymywaną korespondencję od innych grup. Korespondencja obejmowała rozsyłanie listów oraz różnego typu materiałów dystrybuowanych na dyskietkach.

Korespondencja scenowa pokazuje potrzebę tworzenia świata, w którym artefakty kultury materialnej są ozdabiane. Nie tylko same dyskietki i listy, ale też koperty były zwyczajowo dekorowane różnego rodzaju elementami wizualnymi, które można zobaczyć na umieszczonych w albumie ilustracjach. 

**Grójec 95.08.25**

Cześć!

Przeczytałem Wasze ogłoszenie w którymś z textowców. Jestem koderem, głównie Pascal, i chciałbym się załapać do Waszej grupy. Mam własny komputer 486 SX 33, 4Mb RAM, CD-ROM, drukarkę, trochę pomysłów i wolnego czasu. Dotychczas programowałem na własną rękę, ale praca w grupie daje większe możliwości. Mam trochę różnych demówek i parę bibliotek. Odpiszcie czy to jeszcze aktualne. Jeśli tak to na jakich warunkach. Jeśli chodzi o moją produkcje to ostatnio robiłem 3D bryły, krzywe, cykloidy, trochę fractale itp., a także programy użytkowe. Mam możliwość pisania muzyki na instrumencie Roland (midi) jednak tylko w formacie \*.mid. Nie są to jednak zbyt dobre utwory. Znam się także na 3D-Studio itp. programach graficznych. Mieszkam w Grójcu, ok 40 km od Warszawy na Kraków. Proszę o szybka odpowiedź.







Lu6in 20.11.98

Yo Zenial!

iZAx here! Taki odstępek od podrzy bo cenzor zobaczył jak się wydukuje to logo „EFE-ANSP”. Robiłem je sam, so - jest very, very primitive - 320x200 x ~~2~~ dwa kolory (WDC, WDC!!!) A te piny / to specjanie - jest to takie pseudo-ASCII ← definicjąm te znaki na 4x4 matrycy. Po prostu to miał m.in.: Akira, Kasio & Vostock. „EFE-ANSP” ← pomylił był mój, ale... ale ponieważ zrobiliem to co chciałem, ty: uważa zdecydowanie się opuścić Scans, więc „zamieniam” to na taki Wzrost. <sup>brzo</sup> Planu projektu jeszcze nie ma - teraz liczę się pomysł, jak Akira dopisy tekst do ANSP to będzie my article na ten temat. As I see You're against mozi doabry (cool! Only idiots can be fu it!!!), więc chyba (???) Ciepło zainteresuje. Ale, teraz świat ucis: 27.10.98 opuściłem Scans ← (zomv. "Hm, po powrocie" zamówiłem dostać Beking syndrom - choroba twardzieli ~~przebieg~~ no może śmiać). Oplybam demko, wach, skrzytyb się, nie je stęcam i miłe upicie mojąpnie. Ale chyba miał swój wpływ fakt, iż zaprzeczam jakis demko, o tu... „masz za sobą komputer”. Hę, ja też, że to tak dla ty, ale starym do kumpła z 404-100, tu pando. Kpa relucywie mam za wolny sprzech. Główny powód to, że już wriaptem, brak oddzielnie.

# CHARTS:

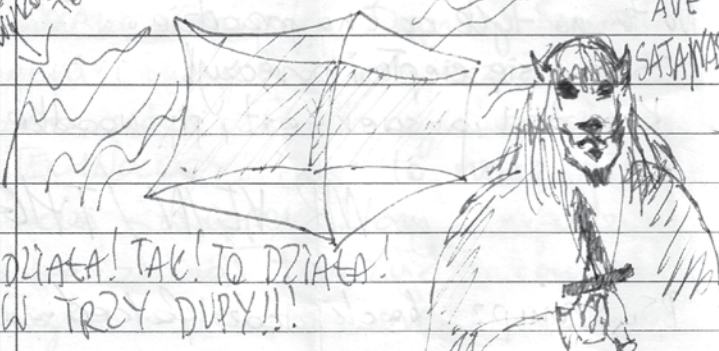
/ JEZZZZZU !!!!! \  
 Ten plik to chartsy do COOLA - malego paper maga.  
 Nie są to normalne chartsy... jak i sam COOL!  
 Możecie głosować: na siebie, na swoją grupę, możecie głosować także na jedną osobę w danej rubryce... robcie jak chcecie!  
 Potem podślijcie to mi... czyli ZENIALOWI!

Ps. Sorry, za przekroczenie twojego adresu i nazwiska. Ostatnio wylogowałem to Peete'owi. :)  
 Ps. RPG. Stykasz o co lato?  
 Ps. Może zagwamy w kotłokrzyżu?  
 Ty zacznij!!! Oke?



WORD DOMINATOR '95  
 6 GLENZ VECTOR FACE'0W"  
 DEAL-TIME!!!  
 BUMMING KRAWDZIE!!!

To jest  
 CHINA WIKOLABIA  
 TEXTURES!



TO DZIAŁA! TAK! TO DZIAŁA!  
 W TRZY DUPY!!!

ALL design work by ME!!! TO JA! ☺

(SAS)  
 JEAN-RANCOIS  
 D-6120 HAM BUR NEURE  
 BELGIUM

n'cha

this is sas writing to you in my quest for more friendly contacts on the mighty amiga.

I know this is an unusual way of contacting (without sending disks) but I don't want to see my disks stolen by some unfair swappers.

I'm now 21 & working as barman in a restaurant for 6 months.

If you're interested in swapping with a cool belgian dude, answer as fast as you can by sending a paper note or disks if you want to!

take care and bye.

---

sas  
 february 29

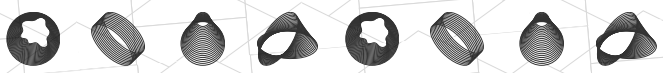
Enzyme/Neo  
 33900 Tampere  
 Finland

Mr. P / Rektum  
 Florian  
 90427 Nuernberg |<sup>®</sup>

2 Scoops/Neo \*Massie  
 54531 Toreboda  
 Sweden

rozłożył mnie dostrawie :)  
 Żenial strząsał już, że tłumaczył mi Delirium i a Advany Przebie Generalna II...  
 Wybierasz się na Delirium?  
 Ja mam zamiar i w tej chwili jest to zamknięte na 100%  
 Jeśli nie masz nic innego to będa tam na 100%  
 Co jeszcze... a jak znalazł mojego stampa (taka sama jak na kopercie...) to go oddałem bo te rzutki są idealne do swappu! Co prawda, czy aby wstępnie obci e Tuoja stacja? Dajże namu part...  
 U was w grupie na razie raczej, koder iaa stwada, myśli to samo, kontakt z innymi ekspertami, ale na party stwady

many zamiar siępać razem  
 Dajże namu stwada, myśli to samo, kontakt z innymi ekspertami, ale na party stwady





Srećcia 30.IV.86

Zenial,

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że SIENIA interesuje się od dawna i widziams i przez co nie jestem oszustem, przez nie rozkłada. Spis trochę kodyfik i montuję z kumpłami małą grupkę.

List ten piszę, aby rozwiązać współpracę z kimś, kto jest związany ze sceną i od dawna. Ponadto brakuje mi sprzętu sprzętu.

Na dyktando, którymi przedpokładem twardej o tym, które jest spise sprzętu, jaki posiadamy. Wskazując z tego to rzeczy, które produkuje.

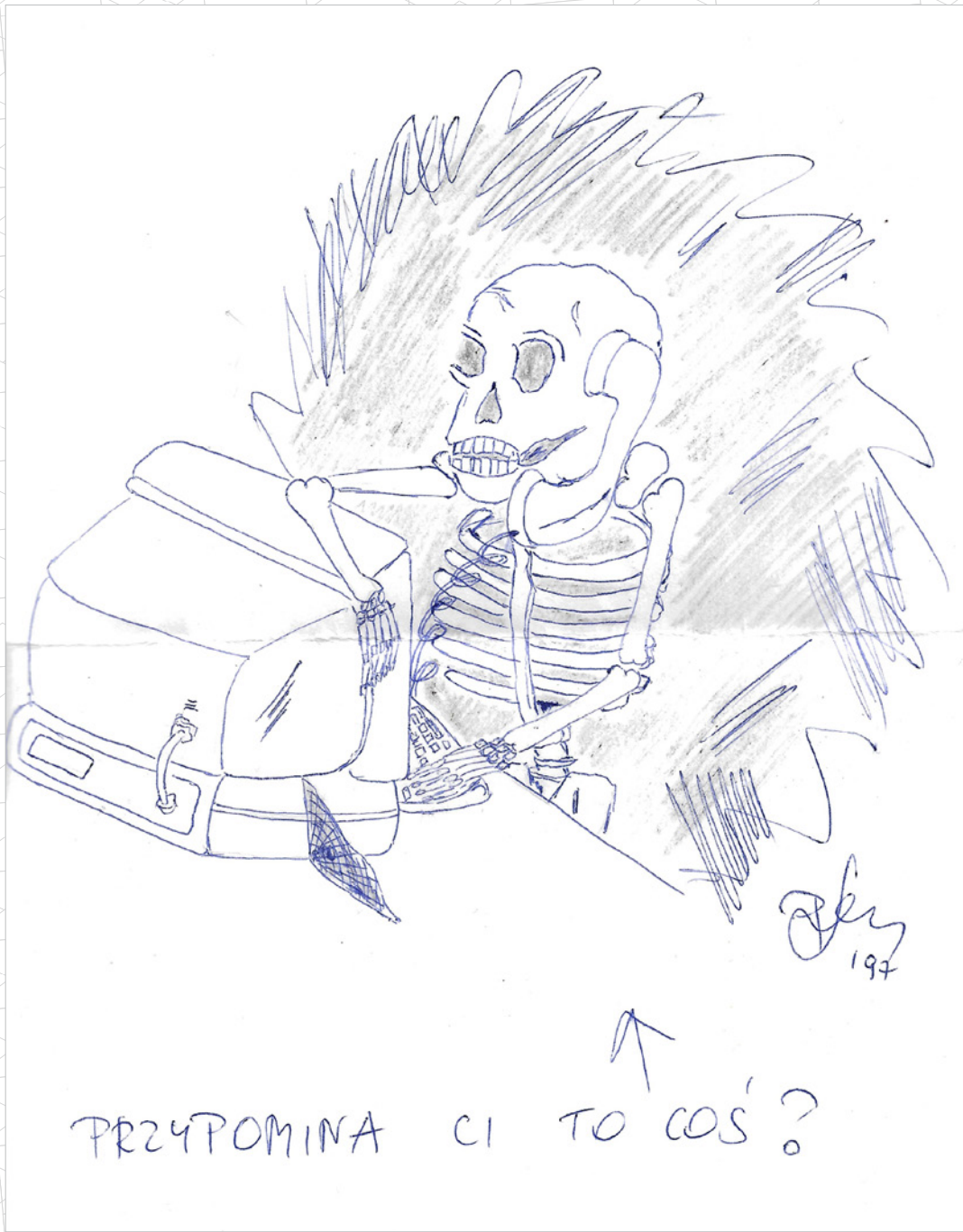
Wiem nadzieję, że nawrócimy współpracę, dlatego też proszę Cię o spotkanie i w sprawie (lub przez telefon) tego co posiadamy. Jeśli możesz to napisz coś na ten temat. Z czołową pozycją.

19.X.1995 AVE ?

Pejki za list e ankoty e modat! Walkie degen! Modat Barteska jest wybitny, a jedynie co można się w nim dowiedzieć to długości. Wiesz model 250 lub model sproniać pewnie problem. Ale stajemy owa prace, aby go tam zostawić! :-). Podziękuj od nas Barteska i Ofka była w mediach. Dzieki na antylozy - są stare foto B!S!T!P, ale tu to.

„Plasi” - spółka To chyba czas pierwsza produkcja. Już was się musi do pracy. Ale z tego całego chyba jest coś zadowolony. A tu was, aby was nie dobrać wstępnego. Bole grafika i snaper, a w waszych umysłach. Też wam dane im wolisz Germanu, nie wymagamy się wchodzą. Jeśli grafika z Drekława są dostatecznie dobrym i on mogą do was przejść. A snaper - toort obe! Już was, owo im się wstępnego. Pienię was dawno czeka.

Wiesz, że Kyslinga chce wejść z nami w firmę. Chyba ich poproszę! Reset byłby drugim młodościom. Serwiz zadawany o jakosi Resetu. Wymy Reset wy-



197

PRZYPOMINA CI TO COŚ?

Ejoooo....

Hey Zeno!  
Ucz się ucz spokojnie, przeczytać możesz później...

Dzieki za sztaf atarkowy i pecetowy. Nic z produktów atarko nas nie obeszadnio. Jedyny rozdynek to Wasz music disk.... Ale zgasił się światło... Myśleliśmy, że to będzie jakieś demo i się nieśie podjaraliśmy (początek zabijisty!! !!!!!). Pecet takich rzeczy na niewiele. Dizajn grafa i w ogóle pełen profesjonalizm.... Nie mogę się doczekać na to co wystawicie w ornieci. Chyba się tam pojawić.... Co co musicidiska jeszcze to muzyki nie są tym co lubię najbardziej i nawet nie wysłuchaliśmy wszystkich... Ale początek ogladał się trzy razy!!!

Pozdrów Baci!!!

Dalej sprawa tantejszej sceny. Właśnie odesłałem Przekowi dyski z różnymi zinaami ale bez raportu, bo chciałem cie prosić żebyś to ty go napisał. Wiesz więcej i w ogóle. Napisałem do przema z zapytaniem jak ma taki raport wyglądać. Co tam wrznięć, bo pisać o wszystkich grupach itp mogłoby być nieco nudne. Wiesz ja nie jestem zbyt popularny na scenie, nie mam nawet takich ambicji, a niektórzy mogliby czuć się urażeni, że jakiś lamer opisuje kawałek ich świata. W takim raporcie trzeba by podać też jakieś adresy (też internetowe) pod którymi możaby się kontaktować. Możesz ucieścić mój, ale przydałoby się więcej...

Dostałem parę dni temu trzeciego pentagrama, ale dyski cały czas leżą u mnie, bo ania kupiła sobie pecetówka i spakowała atarkę. Muszę się tam wybrać i wszystko rozpakować. Jak widzisz wcale nie różniuję na scenie atrakowej i nie jestem jedną osobą, która mi sztaf podsyła. Of - coz nagrywa pentagrama, ale na pewno cie nim nie zaskoczyłem.... Dysk jest cool - nie musisz ni go odsyłać. Może być inny.





Yo Zeniel!

20.11.1995

Wtasnie dostalem Twoja odpowiedz. Thank za stuff i mody. Piszesz o delay'ach w odpowiedziach. ~~He~~ O tym wtasnie chcialem napisac w poczastku, ze jak by kiedy ~~o~~ mial takie opoznienie jak Ty (ok. 4 dni od wystawia mojego listu), to byloby uamrowda, super. No ale nie to.

Chcialem napisac talnie, ze nie przypadkow woptalem Ci dysk 5,25 (sorry, jezeli miales z nim jakies problemy), poniewaz moja 3,5 wtasnie sadla i celkiem nie uowoz. Dlatego tej w tym liście nie wyptalam ~~ka~~ dysku. Co do Darkmoon, to chcialem w odpowiedzi. Jezeli juz Ty mi nie zaszleasz to meliai moje stowe Twojemu nastepcy, jesti jednaki nie upomadlujecie spraw (zn. OM sie, rozleci, to bede, miliat dalej zacierpicia).

KARTKA KORESPONDENCYJNA

20 10 95-15

Polonia 3500zł

HEJA

PS. Comandant od Zelta + H...  
 PS. Comandant od Zelta + H...  
 PS. Comandant od Zelta + H...

Fulkerz Szalawiczenicz  
 The Lord Zeniel / DM

58-500 Sanki

Hand sie zlaytano tym nie przypadkow...  
 jezeli chodzi o 5.10.10 #2, to chyba opoznienie...  
 na party w bydgoszczu; bo popadnie...  
 koniec roku byl i mowialam o tym...  
 sig tym rozjac. Tak moga byc...  
 sluzba do mnie ychowa dua byp...  
 bo tenz jenne kml rom.



Visual Phlyer (Lamerish), znesity prace graficzne dotuzone w botolozu FAX. plim GFX.2: p to same renderzy! Oj. ~~za~~ co za du'o to ma zbro-wo's luty may zajmuje ponad mega. No to spudam

Puchosyjs ci mag moc

PS.1 kownie mocno, a nawet bardziej nie uowides fastyctow. Mrai = Lome!

PS.2 AVE PAPER!

ODESLI) MI STAMPA !!!!!

Hi° Jazcat!

Setium 18. X. 1995

Cruise/Elysium is here... First of all... Mega sorry for this megadelay, but I must was drowed graphics for game that be make by MMS/TABOO. I finished this and now I have more time an painting for your game. In my send you find some pictures for it. They are a cover pic (in FLI-interlace) & level 1 (in FLI) Some words about this... Cover pic it is mixing picture (karateman, dragon-bird, shy with flash & logo GodFlesh) Level picture I making from your outline. The rest graphics (3 level pic | I send to you after 2 weeks (I think). It will be better than that... I have some questions... 1) Who will be make coding (Zodiac/Flash(??)) ? 2) Who will be make music? 3) This game you have buy to System 3, or what?? And when? I think that will be cool game and we get cool money!! That's all today, my friend... Send soon! Bye!

-Cruise/Elysium-

P.S. Nice cover ~~with~~ from you!

O ILE NIE ZASNE.

"SCENERY OF SCREAM"

RULEZ. OLA MNIE

KAPELA ROZU. JAK SIE UMEI, TO WALNE U SAMPLA Z JEDNYM ILM KAWANKIEM. WIESZ CO? ZAMAJEM TEN TEXT TEST PISANY W SONOTE.

PRZECZYTAJEM SWOJ LIST DO CIEBIE I ZAUWAZIEM ZE DRUGI RAZ NAPISALEM CI SWOJA KONFIGURACJE. NIC TO. DEWANTEM DO ZIELA/ADAR, MOWI, ZE: -PARTY 10 WTEGO "OFICJALNE ROZPOCZECIE O 15 (MOZNA WLECENIES % WEMIA ?)

ZAMOCZENIE MIO TEE

-POZAWI SIE OKOLO 5 GRUP Z DEMAMI.

PO RAZ WAZNY ZASTAWIACEN SIE CZY KIENYS PC OSIAGNIE STANDARD AMIGI (W DEMOSACH OF COURSE)

ZOBACZYTEM

NEXUS 7

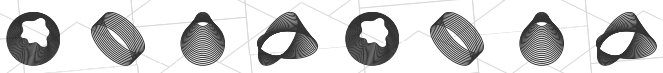
ANDRONEDY I UMAREM.

CHYBA KUPE SOBIE ROWER A SPRZEDAM PC.

FALET, TO DEMO ZWALA Z NOG, WPIERDARA MORDĘ W ZEMIE I ZALCÓCA HARTONIĘ

POTNIEDZY SIEMO DOBRA I ZEA.

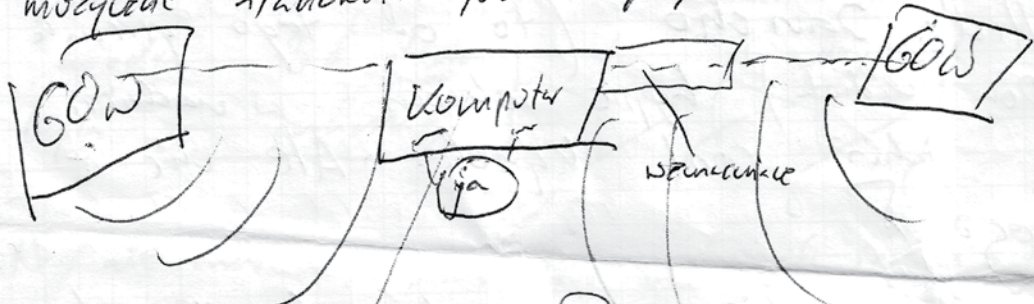
PRZECIEZ TEGO NIE ROBIĄ LUDIE.





100x szybciej gdzie zrobisz ten program i dołącz  
your mierzkanka...

O-moment, zmiana modułu. O tak  
ten Electric Funk Moby-ego jest  
naprawdę cool. Otdawno robie zrobiam private  
muzyczne "stanowisko" dla ci muzyka:



Ale to daje cieżko? Takie to rozwiązanie  
modułów jest cool. A innym moim link.  
Otdawno nie powieszaj, trochę...

Lichwe, czy ktoś wiecie kump na party?  
Przydałoby się? Tak bez kompa to gdzie  
notcool? Eh, gdybym miał samochód?  
Tak, inoż jest jednak skowce - 60  
mi nie hurta, kowce, jest miły  
your friend Gaudulf TE.  
AMIS BACK!!!

write soon!

digitalONE / iDePendent  
Derek  
ARTANE,  
DUBLIN 5,  
IRELAND.  
P.H. 01  
March 23, 1996

Dear Tomaz

I saw your ad in the Virgin #001 disk. I would like to mail-trade disk's with you. I have some music disks that you might like. I had contacts in Northern Ireland, Scotland and Turkey (Lubbock) but they have stopped sending disks.

I have an Amiga 1200 Blizzard 1220/4, 200 HD, Ext. drive, Philips Monitor, Epson LX-400 Printer, Scartel SC3, Axiu ACD-300 CD-ROM Drive, MIDI Interface connected to a Korg XB synth and mixer.

There is not much of an Amiga scene over here in Ireland. Which I think is sad because the Amiga is a cool computer. I use Otdawno for composing dance music, using my Korg XB.

I have recently started an Amiga Club in town which I hold once a month. There was a suprisingly good turn up. There were a lot of new users. I hope to get new warez so I can continue to run the club every month.

I have sent you a couple of disks to start with, Club Mix 4 and List. There is also a list of Amiga 5-6 I have sent you. I hope to be mail-trading with a few other people soon, so I will pass on the latest to you. Send me your latest warez and list.

Derek  
digitalONE / iDePendent

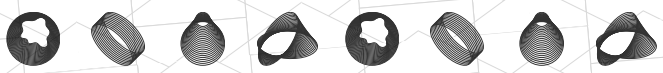
Cześć Zenai!  
Tu Asta. Wysłalam Ci votkę,  
Mam nadzieję, że się przyda.  
Opowiedz mi;  
= pomógłś się w jakimś  
stanie w tym zakresie, co  
pisaliśmy do Siostry.  
Szczęśliwy się z Tomaszem.  
We zwieślim z tym przepowiesi Ci  
Zostanie u nas kolacja.  
Możesz pisać tylko ciemni chęci rap  
anty- razi - wozna, Bonnył mod ten?  
Chęć być najpiękn - nawet Briaż ugnie  
Asta.  
P.s. Jan wyjechał już "GOS" do dwudziestego  
recept mi go przesłał. Dziękuje, two, wady.



POCZTA POLSKA VII - 1996 II MARZĄD / 100 ZŁOTYCH & WARSZAWA

BOLESŁAW V WSTYDLIWIY  
35 GR · POLSKA

ŁUKASZ SZAKANKIEWICZ  
UL. ...  
38-500 SANOK





# DEMOPARTIES

Największymi wydarzeniami sceny są oczywiście demoparties. O ile obecnie organizatorzy imprez demoscenowych mogą liczyć na wsparcie różnych instytucji zajmujących się promocją kultury, o tyle w latach 90. były one z reguły organizowane bez jakiegokolwiek wsparcia instytucjonalnego. Najczęściej miejscem demoparty była wynajęta w weekend szkoła lub dom kultury, a za całą organizację odpowiadały osoby z grupy prowadzącej imprezę.

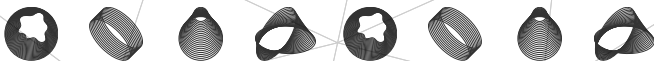
Polskie demoparties były organizowane od początku lat 90., z reguły bez jakiegokolwiek wsparcia instytucjonalnego. Jednym z wyjątków były imprezy z cyklu Intel Outside, które były imprezą demoscenową i zarazem okazją do prezentacji firm komputerowych związanych z Amigą.

Demoparties stanowiły dla młodych ludzi święto pozwalające im na oderwanie się od codzienności.

Oprócz możliwości wzięcia udziału w „kompotach” i bezpośredniej rywalizacji poprzez pokazywanie swoich dem imprezy te stwarzały też okazję do ważnych spotkań towarzyskich służących reafirmacji wspólnoty demoscenowej.

To, jaką rolę odgrywały demoparties, widać po tym, jak są wpisane we wspólną pamięć demosceny. W biogramach członków demosceny można znaleźć precyzyjne informacje, kto był na jakiej imprezie. Także informacje o danym wydarzeniu zawierają w miarę szczegółową dokumentację, jakie grupy i osoby brały w niej udział.

W albumie przywołujemy pamięć o demoparties, pokazując wybrane zdjęcia, a także plakietki z identyfikatorami. Plakietki te są skrupulatnie kolekcjonowane przez ich posiadaczy jako forma osobistej pamięci o swoim udziale w życiu demosceny.







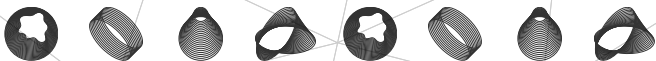
① Rush Hours 1999, Częstochowa.

② Gravity 1998, Turawa.

③ Amiga Eastern Meeting 2004, Jezioro Białe w Okunince k. Włodawy.

④ Gravity 1996, Opole.

⑤ Symphony 2002, Tuczno.







1



2



3



4



5

- Rush Hours 2 1998, Częstochowa. ①
- Intel Outside 5 1998, Warszawa. ②
- QuaST 1998, Elbląg. ③
- Intel Outside 4 1997, Włocławek. ④
- Intel Outside 3 1996, Warszawa. ⑤
- Gravity 1996, Opole. ⑥



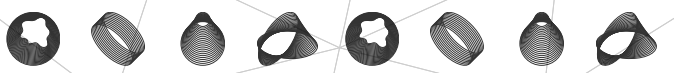
6







- Riverwash 2017, Katowice ①
- Satellite 2000, Szczecin ②
- Silly Venture 2017, Gdańsk ③
- AmiParty 2018, Chełm ④
- Riverwash 2018, Katowice ⑤
- Decrunch 2018, Wrocław ⑥





Grupa Absence ma zaszczyt zaprosić Was na copy party called Delirium 96

Party odbędzie się w Bukownie w dniach 16-17 lipca 1996r

Na teren party będziemy wpuszczac od godziny 0:00, jednak gdy ktos sie pojawi wcześniej zostanie ułokowany

Oficjalne otwarcie party - 11:00

nacishij spację...

**WIOSNA 99**

**Racibórz**  
**17-18**  
**Kwietnia**

szczegółowe informacje: friko7.onet.pl/ka/rr\_zulez oraz w invite (RR-Meeting99.txt)



Kochani! Uh, I mean: Come to the Last Party 2017!

It's an Atari party organised to celebrate the 20th anniversary of the first copy-party in Opalenica in 1997. It's a one-time only event but it's not focused only on looking back at the old times.

We'll have a regular demo, intro, graphic and music compos! We accept remote entries and sceners with supporter tickets can vote remotely.

Oldskool a **TH**

www.last.atari8.info

**LAST PARTY**

27-29 XII 2017, Opalenica, POLAND

**TAQUART Center**  
Lublin 97-05-10

"Intel Outside 4 Invitation"

Grupy CYBERMANIAX (Amiga), Atari, UNION (Amiga, PC), oraz Zachodniopomorska szkoła Biznesu maja zaszczyt przedstawić kolejne invitation na " Copy Party, które odbędzie się we Wrocławku 12-13 Lipca 1997 roku. Będzie to multiplatformowa

**Silly Venture**  
gdansk 2000

Oficjalne invitation na Silly Vention Party Gdańsk 2000

WSTEP - Kilka słów o party.....Macgyver

OFICJALNA INFORMACJA O PARTY.....Grey

REGULAMIN ATARI XL/XE.....Macgyver

REGULAMIN NA DUZE ATARI.....Grey

**RUSH HOURS**

"Rush Hours Copy-Party, in Cz-wa 1997" the official invitation.

Grupy: Freezers i Shadows organizują party multi-komputerowe w Częstochowie. Odbędzie się ono 22-23 lutego w Hali Politechnik. Party rozpoczyna się o 7:00 a zakończy dnia następnego o godz.10.00. Wejściówka będzie kosztowała 30 PLN. Organizatorzy zaplanowali szereg atrakcji oraz wysokie nagrody pieniężne.

Supportujemy nast. platformy sprzętowe:

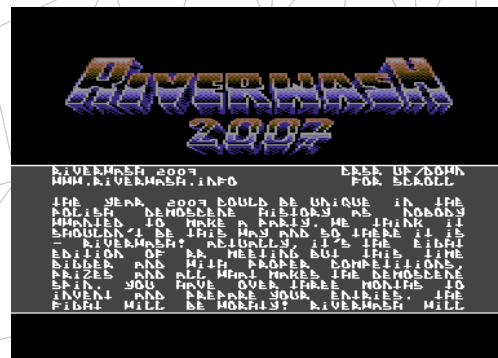
**invite**



East Party 2000  
20-22 październik Mońki.  
ZAPROSZENIE

invitation  
Comoty  
Adresy  
Miejście

code/nuza: hcmaster/yezus.



speccy.pl party 2020.1  
#Autumn  
Warsaw, Poland

speccy.pl party 2020.1  
#Autumn  
Warsaw, Poland

speccy.pl party 2020.1  
#Autumn  
Warsaw, Poland

Z sierpnia o godzinie 12.00 w Miejskim Domu Kultury w Orpedzie rozpocznie się IV Ogólnopolski Zjazd Użytkowników Atari, Wejściówka: 45 zł; 40 zł dla osób, które były na wszystkich Zjazdach w Orpedzie.

Planowane są kompoty na najlepsze demo, intro, gfx i msx. Przeniduje się cenne nagrody (być może Jaguar!).

Juz i czerpcu będzie można zarezerwować miejsce oraz zapisać się na obiady.

Zakończenie imprezy: 4.08.1996

Szczegółone info: #9 "QuaST Nag"

kontakt:

QuaST Club Miejski Dom Kultury  
Artur Borkowski ul. 1 Maja  
ul. Spółtowa 3b/4 14-510 Orpeda  
14-510 Orpeda

telefon memr. 333 telefon memr. 39

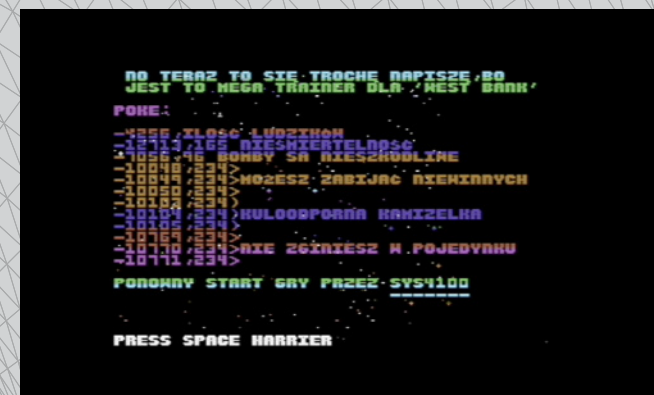
numery kierunkowe: 0-50-436280,  
0-50-436933, 0-89-163990, 0-899-163991

Szczególną formą dema lub intra są tzw. invita – prezentacje multimedialne z zaproszeniem na zbliżające się demoparty np. w formie tekstu, grafiki lub animacji.





# DISKMAGI



„Cheat Magazine”. Commodore 64, wyd. Quartet.

Diskmagi, określane jako forma *underground journalism*, pełniły funkcję forum sceny. W Polsce od końca lat 80. powstała największa w Europie Środkowej towarzysząca demoscenie kultura magazynów dyskowych, powszechnie nazywanych „diskmagami”. Podobne zjawiska zaistniały na mniejszą skalę jedynie na Węgrzech i w Czechosłowacji. Diskmagi z Europy Środkowej, pomimo rozległych kontaktów członków sceny z osobami z Europy Zachodniej, miały zdecydowanie bardziej lokalny charakter, przede wszystkim ze względu na użycie języków narodowych.

Diskmagi z Europy Zachodniej były dostępne w Polsce dzięki kontaktom członków polskiej sceny z grupami z Zachodu, w szczególności z Niemiec

i Szwecji. Fascynacja sceną wśród polskich użytkowników komputerów przyczyniła się do rozwoju rodzimych grup, które zaczęły wydawać własne ziny.

Pierwsze polskie diskmagi wydawane na C64 – „Włócznia Wschodu” i „Kebab” – rozpowszechniane bezpłatnie na giełdach komputerowych oraz poprzez kontakty korespondencyjne, zyskały dużą popularność i szybko pojawiły się kolejne magazyny naśladujące ich format. Gdy Amiga stawała się najpopularniejszym komputerem w Polsce, rozwijały się osobne nurty diskmagów na C64 i Amigę.

Ze względu na liczbę wydanych numerów i skalę dystrybucji diskmagi były przypuszczalnie najszerzym zjawiskiem w ramach polskiej kultury zinów.

Są dostępne w kolekcjach: The Commodore 64 Scene Database (<http://csdb.dk/>) oraz Fat Magnus (<http://fat-magnus.ppa.pl/>). Okres największej popularności tego zjawiska przypadał na lata 1989–1995.

Zasięg diskmagów wykraczał daleko poza środowiska demosceny. Były one zarówno redagowane, jak i czytane przez osoby, które, używając ówczesnego terminu, „robiły coś z komputerem” poza wykorzystywaniem go do gier.

W latach 90. ukazało się w Polsce około 500 numerów diskmagów edytowanych i rozpowszechnianych wśród użytkowników obu platform. Redagowanie ich i pisanie do nich artykułów było jedną z form uczestnictwa w życiu publicznym demosceny.







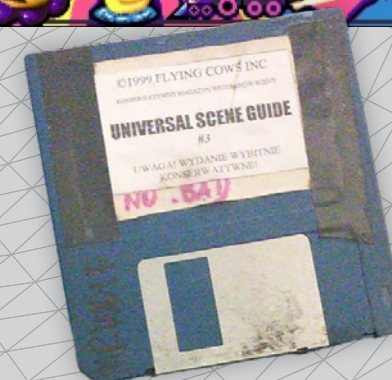
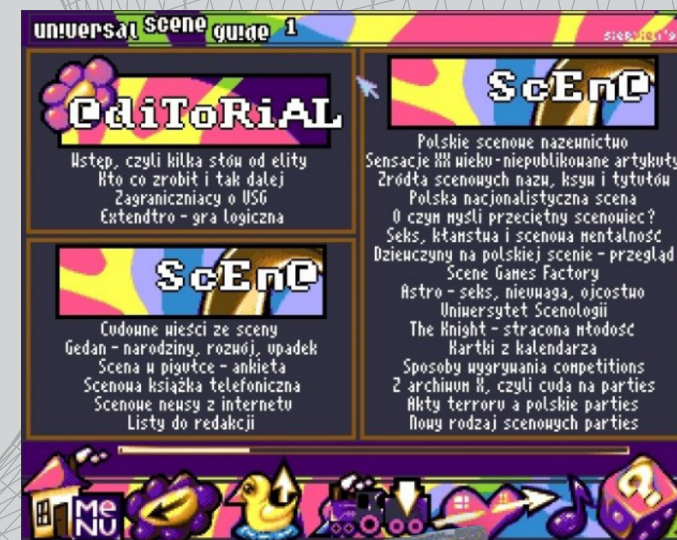
Pierwszy polski diskmag, „Włócznia Wschodu”, Commodore 64, wyd. The Great Jarek Software Limited (1990 r.).

„Energy Magazine”, Atari, wyd. Taquart.

„Bad News”, MS-Dos/PC, wyd. The Edge.

„Universal Scene Guide”, Amiga, wyd. Flying Cows & Vodka People & Nah Kolor.

Magazyny demoscenowe przybierały różne formy, od powielanych amatorsko wersji papierowych przypominających wydawnictwa drugiego obiegu, przez magazyny w postaci plików tekstowych, po multimedialne hipertekstowe programy zawierające znaczne ilości grafik i animacji.







Nr 2/3 Luty/Marzec 1992

ACTION REPLAY

dla C64 i Amigi, opisy na stronie 4 i 6.

PowerPacker V 4.0a

a także reetools.library, czyli nowe produkty sławnego Nico Francois - strona 8.

Drugie kroki z nowym nabytkiem

zn. zaczynamy zbierać programy - strona 10

Assembler na C-64

dalszy ciąg kursu na stronie 16.

SENSACJA !

superkopier dla C-64 strona 19.

Lubisz pograć ?

W coś dobrego ? - Czytaj od strony 24.

Spis treści:

02 Z kraju i ze świata.

03 Nihil Novi i Felieton M. Rafa

04 Cartridge? Czy nie Cartridge? Action Replay dla C-64 i Amigi

08 PowerPacker V 4.0a Najnowsza wersja znanego "kompresora".

09 Reetools.library Najprawdopodobniej nowy standard.

10 Kupiłem C-64 i co dalej? Ganka wiadomości o kopiowaniu programów.

12 Własny dysk Czyż jak to zrobić.

15 Amiga Trackball Czyżby alternatywa dla myszy?

16 Assembler na C-64 Rozpoczynamy programowanie w języku assemblera.

19 Kebab Fast Backup Superkopier dla C-64.

22 Mapa pamięci Amigi Pierwszy cykl.

24 W co grać?

Lotus Espirit Turbo Challenge Another World Leisure Suit Larry 5 Rodland Pot-Panic Cyntron

27 Cheat Corner Czyżby kłopoty.

28 Listingi Superkopier Przyjłyby do mapy pamięci, reetools i assemblera.

64



PowerPacker V4.0a

Nierazie doczekaliśmy się nowej wersji najpopularniejszego programu...



Najnowszy PowerPacker w czasie pracy

Ogłoszenia drobne

Poszukuję programy "FAST FINDER"...



Nr 2/3 '92

Czynniko nieco ujętej wiedzy. GARDEN SERVO O DYKSTYCE...

do czasu, kiedy nauczył się obsługiwać jednym z powyższych programów...

komunikacyjnych dysk-walidator - Spędziłyśmy pół...

GYROS!



Nr 2/3 '92

13

Obok Magazynu „Kebab” był kontynuacją „64+4 & Amiga” - pierwszego w historii czasopisma...

CHARTS

Witamy po raz trzeci w naszych bardzo poważnych charts, które w jakiś tam sposób...

- Najlepszy friendshipmate... 1. Zenial (52 pk) [-] 2. Corez (38 pk) [+2] 3. Brach (37 pk) [-1] 4. Orb (36 pk) 5. Hate (29 pk) 6. Garfield (25 pk)

- Najlepszy mag editor... 1. Brach (139 pk) [+3] 2. Akira (132 pk) [-1] 3. Astra (99 pk) [-] 4. Zenial (85 pk) [-2] 5. Cortez (37 pk) 6. Bielut (21 pk)

- Najlepsza xywa... 1. Zenial (70 pk) [-] 2. Lazur (57 pk) [+3] 3. Warlock (53 pk) [-] 4. Cortez (42 pk) [+2] 5. Akira (32 pk) [-3] 6. Barcesek (28 pk) [-3]

- Najgorzsa xywa... 1. D.K (72 pk) [+1] 2. Boss (38 pk) 3. Vip (37 pk) [-1] 4. Mózg (35 pk) 5. Simon King (26 pk) [+1] 6. Behemot (25 pk) !!!

- Józek-lamer'97... 1. Morbus (35 pk) [-] 2. VIP (23 pk) 3. Phobic (17 pk) - Kofi (17 pk) 4. Insahn (16 pk) 5. DK (14 pk) [+1] 6. Bonifacy (14 pk) - Akira (12 pk) [-] - Luk (12 pk) (7). Zenial (-)

Udział brali: Main editor - Zenial opracowanie graficzne - Sas, Grass, Primek Skład - Ket



Riezależny magazyn scenowy

Najgorzse demo...

- 1. Napalm (42 pk) [+4] 2. Illusion (24 pk) [+1] 3. Exstasy (23 pk) 4. Contact (19 pk) 5. Spleen (15 pk) 6. Rulejza (13 pk) [-4]

Ulubiona rubryka wszystkich docenionych koderów ( : Ha, na początek Napalm, potem strażnik i oklepiane Illusion, następnie Exstasy. Na czwartym Contact, coż tak też można... Przedostatnie Spleen i na koniec biedna Rulejza.

Nasza rozpieszczona elyta, czyli...

- 1. Pulse (53 pk) [+4] 2. MaF (54 pk) [-1] 3. Akira (50 pk) [-2] 4. Lazur (48 pk) [+2] 5. Cortez (38 pk) 6. Unreal (37 pk) [-3]

Wicie, że było kiedyś takie mydło o nazwie „elita”? Fakt, że to ma to nie wspólne z Pulse na pierwszym miejscu (ostatnio produktowym) w Nierstwy spadł MaF, także zleciał Akira...

I jeszcze to :

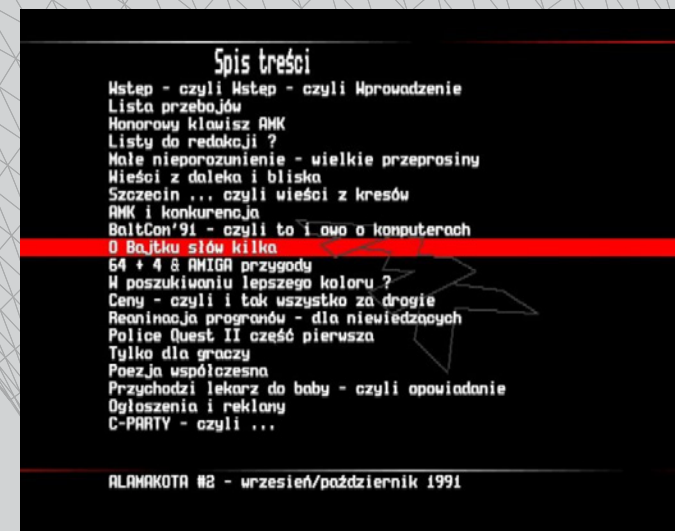
46% ankietowanych posiadało siostry... Natomiast tylko 12% z głoszących miało w bieżącym roku maturo...



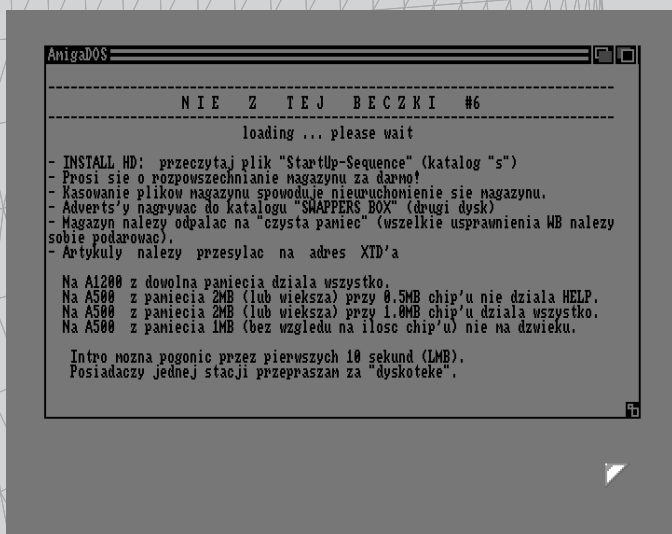
Druk-KET, ZENIAL Artykuły : Zenial, BlaZe, Perbit, Bartes Oficjalne XeRo - BlaZe,.....& dobrodzieje (dzięki)



„AlaMaKota”, Amiga, wyd. Luzers & Addonic i inni.



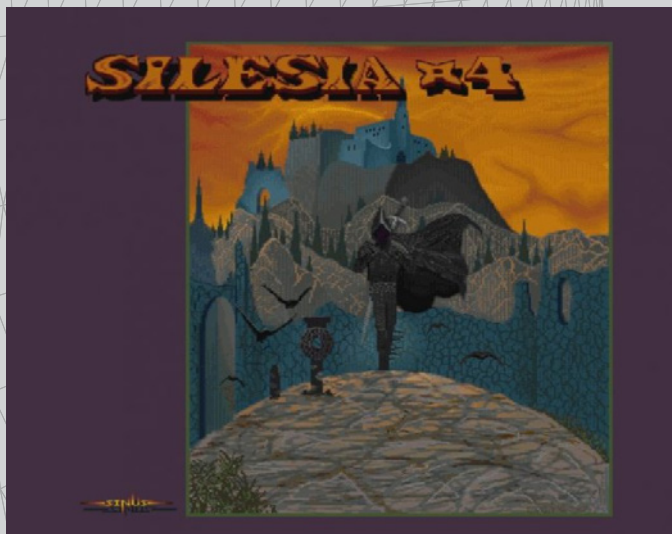
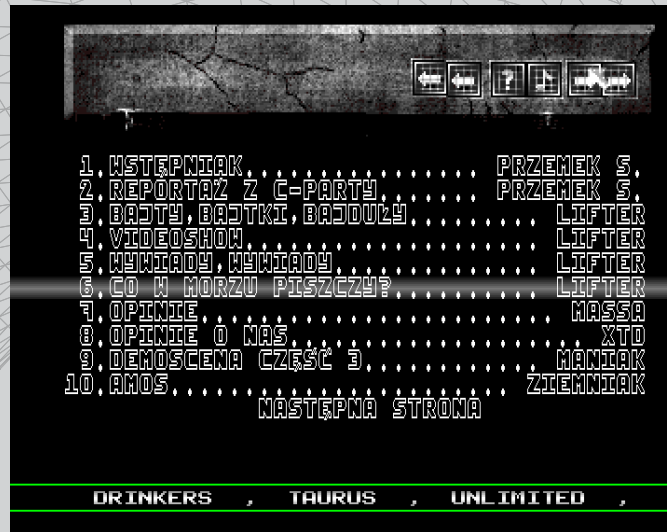
„Nie z Tej Beczki”, Amiga, wyd. Lamers.







„Fat Agnus”, Amiga, wyd. Investation & True Genius.



„Silesia”, Amiga, wyd. Illusion.





„Apocalypse Time”, Atari, wyd. Apocalypse Riders.



„Barymag”, Atari, wyd. Slight.

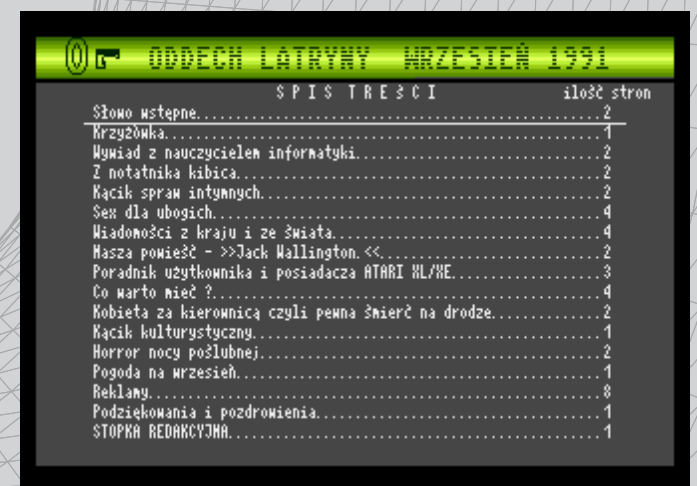


„Debilizator”, Atari, wyd. Aids.

„Kocie Flaki”, Atari, wyd. New Generation.



„Megatazin”, Atari, wyd. Sword.



„Oddech Latryny” – pierwszy diskmag na tzw. małe Atari, wydawany od 1991 r. przez wrocławskich braci Selinger. Polska demoscena w tym czasie jeszcze się nie identyfikowała jako społeczność, ale użytkownicy konkretnych platform już szukali kontaktu.







„Paczka Tynku”, Atari, wyd. Shadows.

„Pentagram Zine”, Atari, wyd. Pentagram.



„Serious Magazine”, Atari, wyd. różne grupy, m.in. Dial, Filodendron, AR.

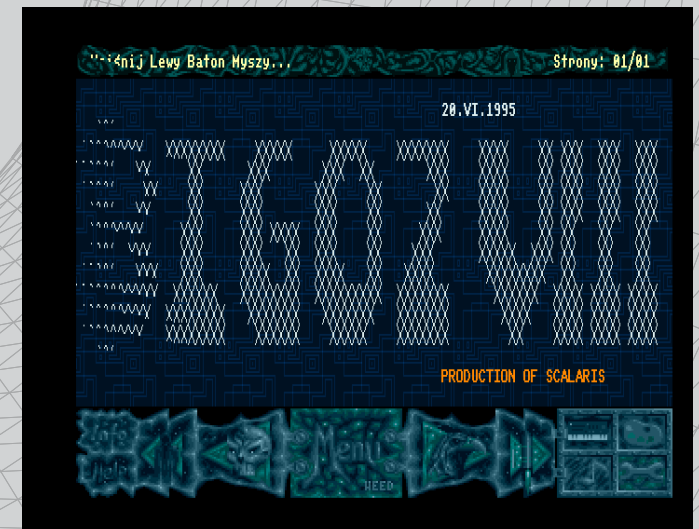


„Syzygy mega zine”, Atari, wyd. Tristesse & New Generation.

„Poczytaj Mi Mamo”, Amiga, wyd. Ladybird Design, Union i inni.



„Bigoz”, Amiga, wyd. Scalaris.





## Wacek

### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Moim pierwszym kontaktem z demosceną Commodore 64 były dema znalezione na kasetach z grami wydawanych przez firmy takie jak Relax czy ROBex. Mniej więcej w tym samym czasie ukazywały się również artykuły na ten temat w czasopiśmie „Commodore & Amiga”: raporty z copy party czy też podsumowania aktualnego stanu polskiej sceny z informacjami o najważniejszych grupach. Oprócz tego „C&A” publikowało też kursy kodowania podstawowych efektów w assemblerze.

### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

To był dla mnie naturalny krok wynikający z zafascynowania demami, które widziałem, oraz brakiem większego zamiłowania do gier. Miałem za to ogromną potrzebę tworzenia czegoś swojego, zarówno na poziomie programowania, jak i rysowania czy komponowania muzyki. Demoscena dała mi możliwość

spróbowania swoich sił we wszystkich tych obszarach oraz – jak się wkrótce przekonałem – społeczność wspierającą budowanie tych umiejętności.

### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

Moim pierwszym kontaktem był Turbosnail/Arise, którego spotkałem na giełdzie komputerowej w Łodzi. Poszukiwałem na niej sprzedawców, którzy mieliby w ofercie nowe dema, a TSL był jedynym, który odmówił sprzedaży, mówiąc: „Dem się nie sprzedaje, możemy się powymieniać”. Poprzez niego poznałem resztę grupy Arise i tak się to zaczęło.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

Na początku tworzyłem własne małe produkcje pod jednoosobowym szyldem WST. Po spotkaniu grupy Arise przekonałem się, że dogadujemy się nie tylko „scenowo”, ale też po prostu jako ludzie. Mieliśmy też podobny gust w zakresie muzyki czy filmów,

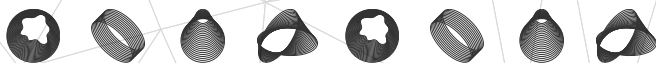
więc to właśnie do tej ekipy zdecydowałem się dołączyć. Aby to zrobić, poświęciłem tydzień na zrobienie megadema podsumowującego, co już „umiałem”. Koszmarny był to gniot pod adekwatną nazwą „Nightmare”, ale zostałem przyjęty – raczej na poczet przyszłego potencjału niż aktualnych umiejętności.

### 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

Na demoscenie próbowałem wielu profesji, ostatecznie skupiłem się jednak na muzyce, a później na kodowaniu. W demoparties uczestniczę od początku scenowania, do dzisiaj odwiedziłem ich prawie 50. Byłem również swapperem, niezbyt szybkim, ale posiadającym prawie 100 kontaktów.

### 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Czytałem z uwielbieniem magazyny dyskowe. Czasem też do nich pisałem, najwięcej do „Ravera”,





niszowego magazynu o techno, którego byłem współpomysłodawcą z Rapem/JBL (RIP), oraz do quasi-fejkowego „Viadra”.

### **7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałaś bliższe kontakty?**

Najbliższe kontakty do dzisiaj utrzymuję z członkami Arise, ale również z ludźmi, których poznałem przez te 30 lat i których wciąż spotykam na scenowych imprezach.

### **8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?**

Głównie przez zmianę profesji – przez większość scenowego „życia” byłem znany jako muzyk, od ponad dekady przerzuciłem się jednak na kodowanie jako nowe, ciekawe wyzwanie. Natomiast cały czas staram się być aktywnym i twórczym scenerem, nie miałem nigdy okresu stricte pasywnego obserwatora.

### **9. Jak postrzegałaś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?**

Moim zdaniem współcześnie znacząco spadła segmentacja sceny w kontekście platform. To, co jest dzisiaj fajne, to przemieszanie towarzyskie i twórcze wszystkich scen w przeciwieństwie do przeszłości, kiedy to podział na platformy był bardzo mocny i naznaczony – nie ukrywajmy – nierzadkimi animozjami.



## Gheneis

### **1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?**

Pierwszy mój kontakt z demosceną to dema na Atari 8-bit, potem także na Atari 16-bit, tak budowała się moja świadomość dotycząca istnienia demosceny. Pełniejsze informacje pojawiały się już wraz z posiadaniem komputera PC oraz oglądaniem pierwszych produkcji zagranicznych datowanych mniej więcej na rok 1992/1993.

### **2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?**

Pamiętam, że bardzo spodobały mi się produkcje demoscenowe oraz cracktra i zacząłem się zastanawiać, czy w Polsce to także będzie funkcjonować. Jak się okazało, w tamtych czasach funkcjonowało to już na komputerach ośmiobitowych, a także na Amidze. Powoli startowała scena PC. Wtedy, chyba zupełnie naturalnie, podjąłem decyzję o tym, że chcę być częścią tego zjawiska.

### **3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?**

Na bardzo różne sposoby – zacząłem jeździć na parties, a także poprzez swojego BBS-a (Future BBS). Później były to typowe adverty scenowe.

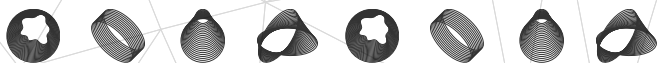
### **4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?**

Poznaliśmy się z Sebastianem Łopieńskim (SebL-em), już nie bardzo pamiętam jak. Zaczęliśmy coś tworzyć jako koderzy i podjęliśmy decyzję o założeniu grupy The GRiD. Było to w okolicach roku 1995. Do grupy udało się zwerbować kilka osób, początkowo różnymi kanałami. Na przykład śp. P.G.M.-a „złapałem”, gdy uploadował swoje utwory do mojego BBS-a, odezwałem się do niego i zaproponowałem dołączenie do grupy.

Szeregi The GRiD znacznie się powiększyły po pierwszym party, na które pojechaliśmy z SebL-em, czyli Próba Generalna 2 w Ostrowcu Świętokrzyskim. Wcześniej mieliśmy już rozliczne kontakty na scenie, a nasza pierwsza produkcja, tj. intro 64 kB „Arrow” zostało zaprezentowane na duńskim The Party w roku 1995. Ku naszemu zaskoczeniu zajęło siódme miejsce na 22 produkcje!

### **5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?**

Tak jak wspomniałem, pierwszym party, w którym brałem udział, była Próba Generalna 2. Potem jeździłem na tyle imprez, na ile się dało. Mniej aktywnie, ale jednak dość często swappowałem i pisałem listy z innymi uczestnikami sceny. Dodatkowo angażowałem się w proces wydawania np. diskmagów, pisząc teksty do niektórych z nich, a także kodując kilka wydań diskmaga „Measure”. Stworzyłem także wraz z Kortezem małe narzędzie, które jednak umarło śmiercią naturalną, tj. programik PLScene, który był formą książki teleadresowej polskiej demosceny. Miał tekstowy





interfejs ASCII, w tle grał moduł, a kolejna wersja zawierała nawet wbudowaną prostą grę. Wyszły dwie edycje.

#### **6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?**

Oczywiście czytałem diskmagi, a po części odpowiedziałem na pytanie o ich współtworzenie w poprzednim punkcie. Byłem także zaangażowany w powstawanie diskmaga „Bad News”.

#### **7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?**

Nawiązałem szereg bardzo fajnych i długotrwałych relacji. Czasem, jeszcze w okresie mojego „scenowania”, udawało się nawet pojechać na wspólne wakacje. Do tej pory utrzymuję kontakty z osobami, które poznałem na scenie te dwadzieścia kilka lat temu. Z niektórymi połączyły mnie bliskie relacje, czasem także biznesowe.

#### **8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?**

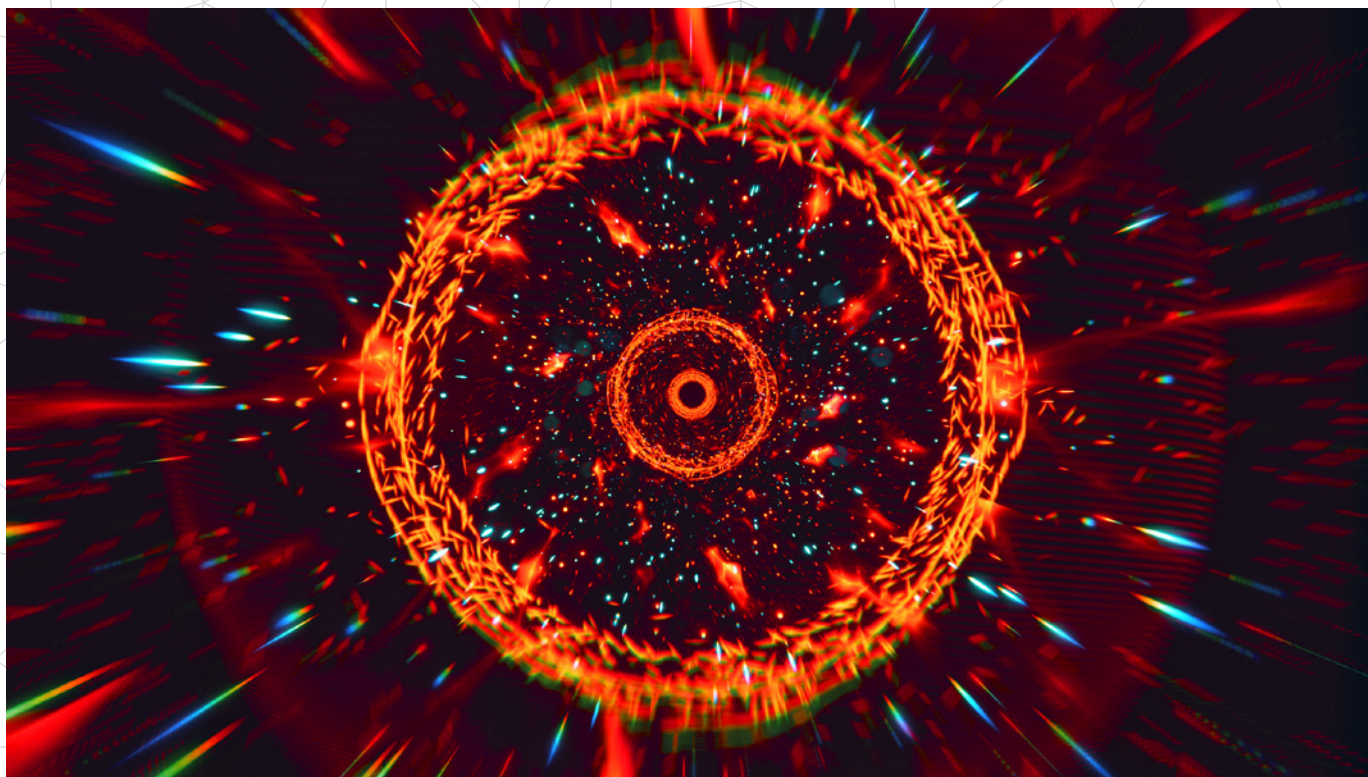
Z początku była to absolutna fascynacja, chęć partycypowania. Ze względu na pionierski charakter

całego ruchu, pewną jego elitarność i dość mocno ograniczony dostęp do wymiany danych trzeba było się nieźle natrudzić, aby zdobyć nowe produkcje czy pozyskać wiedzę. Obecnie jest powszechnie dostępny internet i w zasadzie wszystko jest na wyciągnięcie ręki, w pionierskich czasach to były informacje dostępne dla wtajemniczonych. Podsycalo to chęć bycia częścią tej społeczności. Z biegiem czasu moje możliwości czynnego uczestnictwa zostały mocno ograniczone, wyjazdy na parties już nie były częste, a w końcu, niestety, zupełnie się skończyły. Ale wciąż pozostaję członkiem sceny, bardziej jako obserwator niż uczestnik.

#### **9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?**

Po trosze odpowiedziałem na to w pytaniu wcześniejszym, niemniej pewne schematy chyba są niezmiennie. Obecnie zapewne inaczej „wchodzi się” na scenę niż kiedyś. Dawniej, zazwyczaj, odbywało się to poprzez umieszczenie swojego adverta gdzieś w magu z nadzieją, że ktoś się odezwie. Ze względu na to, że kontakt nie był tak prosty jak obecnie, ze znajomymi ze sceny z innych miejscowości czy województw przeważnie można było się spotkać właśnie na party. Czasem udawało się z kimś porozmawiać telefonicznie, no i oczywiście poprzez listy wysyłane na dyskietkach w ramach swappingu. Bliższe kontakty miały osoby, które mieszkały w tym samym regionie lub mieście – często się spotykały, tworząc silniejsze więzi.

Z pewnością wiele osób z pierwszych lat działania demosceny już dawno się tym nie zajmuje,





a na pewno nie tak czynnie jak wówczas. Zawsze były pewne podziały na scenie – PC/Amiga, lamerzy/elita itd. – nie wiem, czy obowiązują obecnie. Mam wrażenie, że teraz przekrój scenowy jest bardziej jednolity, niemniej to tylko moje przypuszczenia.



## Kroll

### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Nad samymi początkami zastanawiam się już od jakiegoś czasu, gdy udzieliłem wywiadu do książki Hanny Mikołajczak pt. „Demoscena w Polsce”. Wszystko to zaczęło się 30 lat temu. W tamtym okresie byłem już studentem AGH w Krakowie i użytkownikiem „dużego Atari”, a od sierpnia 1994 roku posiadaczem komputera Atari Falcon, co pozwoliło mi na praktycznie stały dostęp do internetu i nawiązywanie pierwszych kontaktów z użytkownikami tego komputera. W ten sposób poznałem Paskuda i to dzięki niemu, jeśli dobrze pamiętam, dowiedziałem się o zlotach użytkowników komputerów Atari i po raz pierwszy pojechałem na organizowany przez niego zlot pod koniec 1995 roku. Nie pamiętam, czy trafiłem na informacje w prasie na przełomie lat 80. i 90., ale dla mnie ten rok stał się rokiem przełomowym.

### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

Pierwszy raz spotkałem się z użytkownikami na party w Mikołowie w 1995 roku, gdzie poznałem wiele osób, aktywnych na demoscenie do dnia dzisiejszego. Zachęcony postanowiłem uczestniczyć w kolejnych zlotach, m.in. na QuaST party w Orniecie. Ich charakter był trochę inny niż obecnie, one przypominały i nosiły nazwę cyparty.

### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

Tak jak wspomniałem, to internet był podstawowym źródłem kontaktów na początku lat 90.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

Przez wiele lat tak było i praktycznie tak jest do dnia dzisiejszego, zawsze uważałem się za uczestnika demosceny, a fizycznie nigdy nie należałem do żadnej popularnej w latach 90. i później grupy demoscenowej, uważałem się za tzw. wolnego strzelca.

Można jednak stwierdzić, że to się zmieniło dopiero całkiem niedawno, należę bowiem do grupy JNF – JagNES Fest, m.in. wypuszczającej invitki na różne party, a wcześniej także do teamu Atari Fana, ludzi skupiających i wydających drukowany magazyn pod tym samym tytułem.

### 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

W latach 90. charakter demoparties był inny niż obecnie. Uczestniczyłem w zlotach użytkowników.

Wymiana korespondencyjna – mówiąc krótko – internet.

### 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Nie.

### 7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?

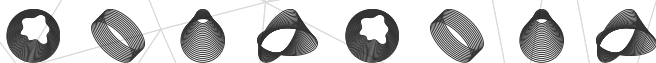
Bliższe kontakty utrzymywałem z innymi użytkownikami „dużego Atari”, a przede wszystkim z tymi, którzy byli aktywni na demoscenie komputera Atari Falcon.

### 8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?

Druga połowa lat 90. to przede wszystkim wymiana doświadczeń i oprogramowania z innymi posiadaczami komputera Atari Falcon, a demoscena pozwoliła na rozszerzenie znajomości na całą Polskę. Na początku XXI wieku aż do dnia dzisiejszego to już spotkania towarzyskie, aktywnie uczestniczę w kompotach, głównie we wszystkim, co tyczy się Atari, ale biorę też częsty udział w party multiplatformowych.

### 9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?

Na pewno każdy dostrzega to inaczej, jednakże to, co rzuca mi się od razu na myśl, to większe zjednoczenie. W latach 90. i na przełomie wieków demoscena była bardziej podzielona, jeśli chodzi o użytkowników poszczególnych komputerów, a później platform. Jako aktywny uczestnik byłem związany od samego





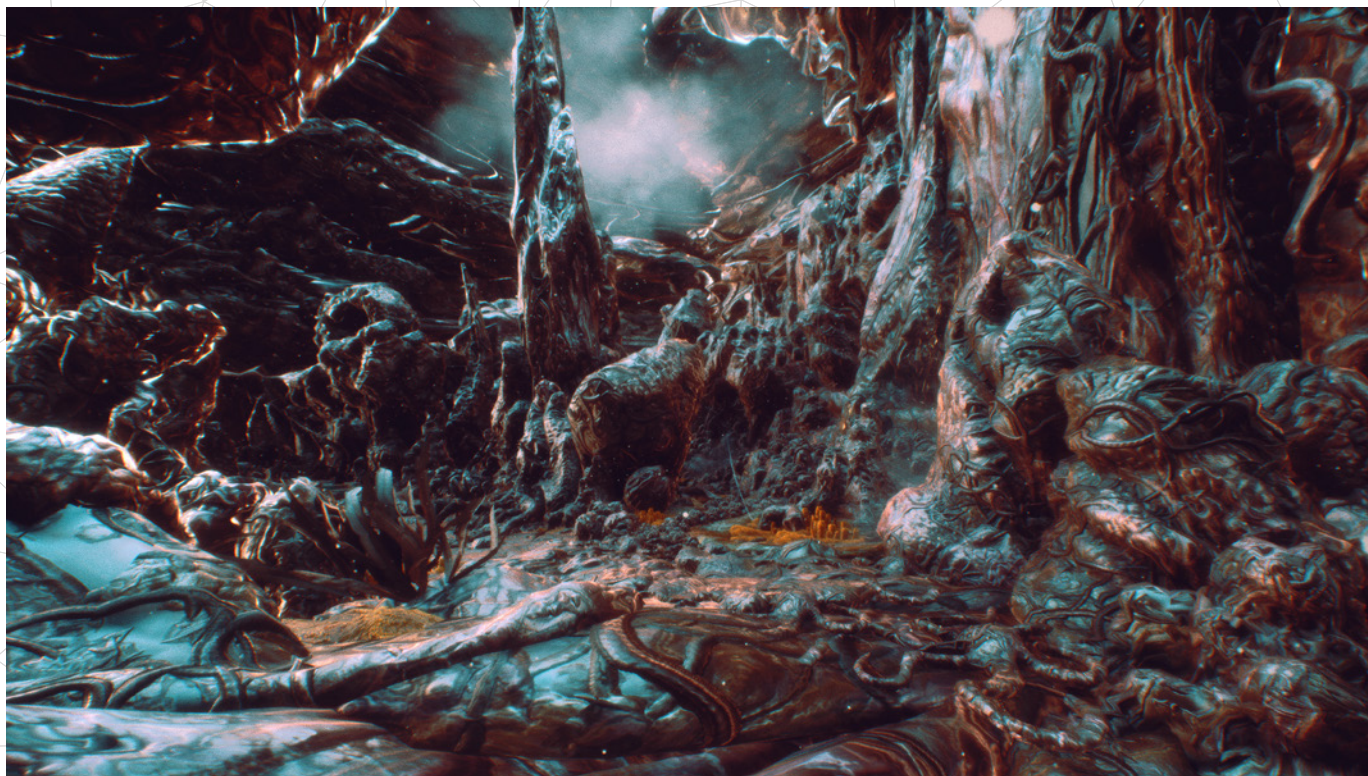
początku tylko i wyłącznie z komputerami Atari. Obecnie wiele demoparties jest multiplatformowe, co w tamtym okresie było nie do pomyślenia. W związku z tym teraz jest to wspólnota, co związane jest z ogromną popularnością retro oraz także tym, że wielu ówczesnych demoscenowców posiada także komputery innej platformy.



## Norby

### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Na przełomie lat 80. i 90. jedynym źródłem informacji o komputerach była giełda komputerowa. Było to też jedyne miejsce, w którym można było pozyskać oprogramowanie. Mój sprzedawca podarował mi kiedyś kasetę z demami. Zafascynowałem się nimi od pierwszego wejrzenia i potem z każdej giełdy przywoziłem już tylko praktycznie nowe dema.



### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

Zafascynowany demkami postanowiłem podpytać na wrocławskiej giełdzie, czy znajdę tutaj jakichś demoscenowych twórców. Okazało się, że bywali oni na giełdzie i tak poznałem pierwszych demoscenowców, których tak podziwiałem.

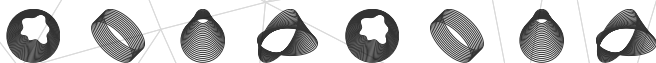
### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

Na samym początku swojej scenowej drogi zostałem redaktorem magazynu dyskowego „Fat Agnus”, do którego zacząłem pisać artykuły. Były to proste opisy gier i programów na Amigę. W magazynach dyskowych był również dział ogłoszeń, w których można było umieścić swój adres w celu nawiązania kontaktów. Tak udało mi się nawiązać kilka kontaktów z ludźmi sceny, którzy zdecydowali się wysłać mi dyskietki ze swoimi pracami.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

W 1992 roku wraz z nowymi kolegami z giełdy pojechałem na swoje pierwsze demoparty do Warszawy. Miałem wtedy 17 lat, wchodziłem w dorosłe życie i dzięki rówieśnikom z giełdy poczułem, że znajduję się w odpowiednim towarzystwie pasjonatów o podobnych zainteresowaniach, z którymi możemy robić niesamowite rzeczy na swoich komputerach.

Na party zostałem oficjalnie przyjęty do wrocławskiej grupy Investation i przydzielono mi zadania swappera.





## 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

Po przyjęciu do grupy zacząłem intensywnie korespondować z innymi swapperami z różnych miast w Polsce. Ich adresy znajdowałem w magazynach dyskowych, gdzie również umieszczałem swój adres. Tam też znajdowałem informacje o kolejnych demoparties, na które wybierałem się wraz z kolegami z grupy.

Uczestniczyłem również w życiu swojej grupy, brałem udział w spotkaniach, na których planowaliśmy i tworzyliśmy kolejne dema prezentowane na parties. Zbliżyło nas to do siebie i demoscena stała się bardzo ważna w moim życiu. Obok rodziny i szkoły poświęcałem jej najwięcej czasu.

## 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Tak, zostałem redaktorem magazynu „Fat Agnus” i zająłem się jego scenowymi działami. Prowadziłem chartsy (czyli comiesięczne głosowanie na najlepsze produkcje i najlepszych scenowców w swoich dziedzinach) oraz pisałem raporty z imprez demoscenowych, które odbywały się w Polsce i na świecie.

## 7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?

Starałem się utrzymywać kontakt z wszystkimi członkami swojej grupy, jak również jako swapper nawiązywałem kontakty ze swapperami innych grup. Dzięki temu miałem dostęp do najnowszych produkcji

jako jeden z pierwszych i mogłem je pokazać kolegom ze swojej grupy. Taka była rola swappera.

## 8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?

Z czasem moje kontakty i znajomości ze sceny zaowocowały tym, że kiedy postanowiłem stworzyć własną grupę, mogłem zaproponować udział w jej tworzeniu najlepszym, aby wspólnie stworzyć jeszcze lepsze dema i zaprezentować je całemu światu.

## 9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?

Dla mnie demoscena to najlepsze, co mogło mi się w życiu przydarzyć. Poznanie tak wielu cudownych, mądrych i kreatywnych osób nie zdarza się często. Czuję się wyróżniony, że doświadczyłem i nadal doświadczam cudu, jakim była i jest demoscena. Kiedyś zjednoczeni jednym celem, jakim było stworzenie najlepszego dema, dziś wciąż przeżywamy te same emocje, wspominając, ale i wciąż tworząc, a demoscenowe kontakty przerodziły się w przyjaźnie na całe życie.



# Polonus

## 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Zapewne w czasie pierwszych kontaktów z produkcjami zachodnich grup, więc pewnie w okolicach

1987/1988 roku. Może to się wtedy jeszcze nie nazywało demosceną, ale rywalizacja już była widoczna.

## 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

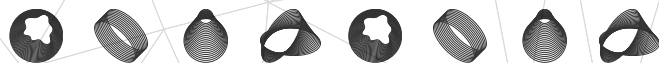
Dołączyliśmy, jako grupa Quartet, w roku 1988. Znaczący – też chcieliśmy robić dema :D Nie wiedzieliśmy nic o innych grupach w Polsce, ale zakładaliśmy, że gdzieś z pewnością są i dają czadu. Ot, takie założenie...

## 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

Gdy powstały nasze pierwsze dema, postanowiliśmy wysłać coś z Polski do innych grup zachodnich. Kopie tej samej dyskietki wysłaliśmy do kilku grup, których adresy pocztowe znajdowaliśmy w ich demach. Odpowiedział nam tylko Glerc z grupy Science 451. Pierwsze polskie kontakty odbywały się poprzez warszawską giełdę na Grzybowskiej.

## 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

Popatrzyliśmy sobie z kolegami po twarzach, doliczyliśmy się, że jest nas czterech i wyszło, że nazwa Quartet ma uzasadnienie. W zachodnich demach widać było fajne loga, więc już wiadomo było, że nazwa grupy nie mogła być za długa, aby łatwo było zrobić logo. Dalej nie było żadnej demosceny jako pojęcia. Były tylko zachodnie grupy, które robiły cuda, a my wciąż raczkowaliśmy. Pierwszą produkcją Quartetu był crack/trainer do gry Bop'n Rumble na C64.





**5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?**

Sporadycznie wymieniałem się dyskietkami z kilkoma osobami za granicą. Czasami pisali do nas ludzie z odległych krajów, dokąd jakimś cudem docierały nasze dema.

Pamiętam człowieka z Argentyny, który do mnie napisał. Byłem zdziwiony i w odpowiedzi zapytałem, z kim jeszcze koresponduje, i wyszło, że napisał tylko do nas, bo do europejskich czy amerykańskich grup jakoś nie miał śmiałości, a Polska to też taki „underdog”, więc może ktoś mu odpisze...

**6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?**

Na początku był „fancy” edytor do notek dyskowych, który, napisany od nowa, przerodził się w „Eastern Mag”, potem „Kebab” dyskowy w wersji na Amigę i C64, przy czym na C64 był chyba tylko jeden wypust. Potem był papierowy „Kebab”.

**7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?**

Kontakty się rozluźniły w okresie wchodzenia w naprawdę dorosłe życie.

Od kilku lat mamy renesans Quartetu – mamy stały kontakt na naszym wewnętrznym czacie, spotykamy się. Okazało się, że po tylu latach dalej jesteśmy po prostu przyjaciółmi, rozumiemy się jak łyse konie i śmiejemy z własnych przywar :D

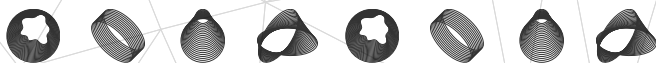
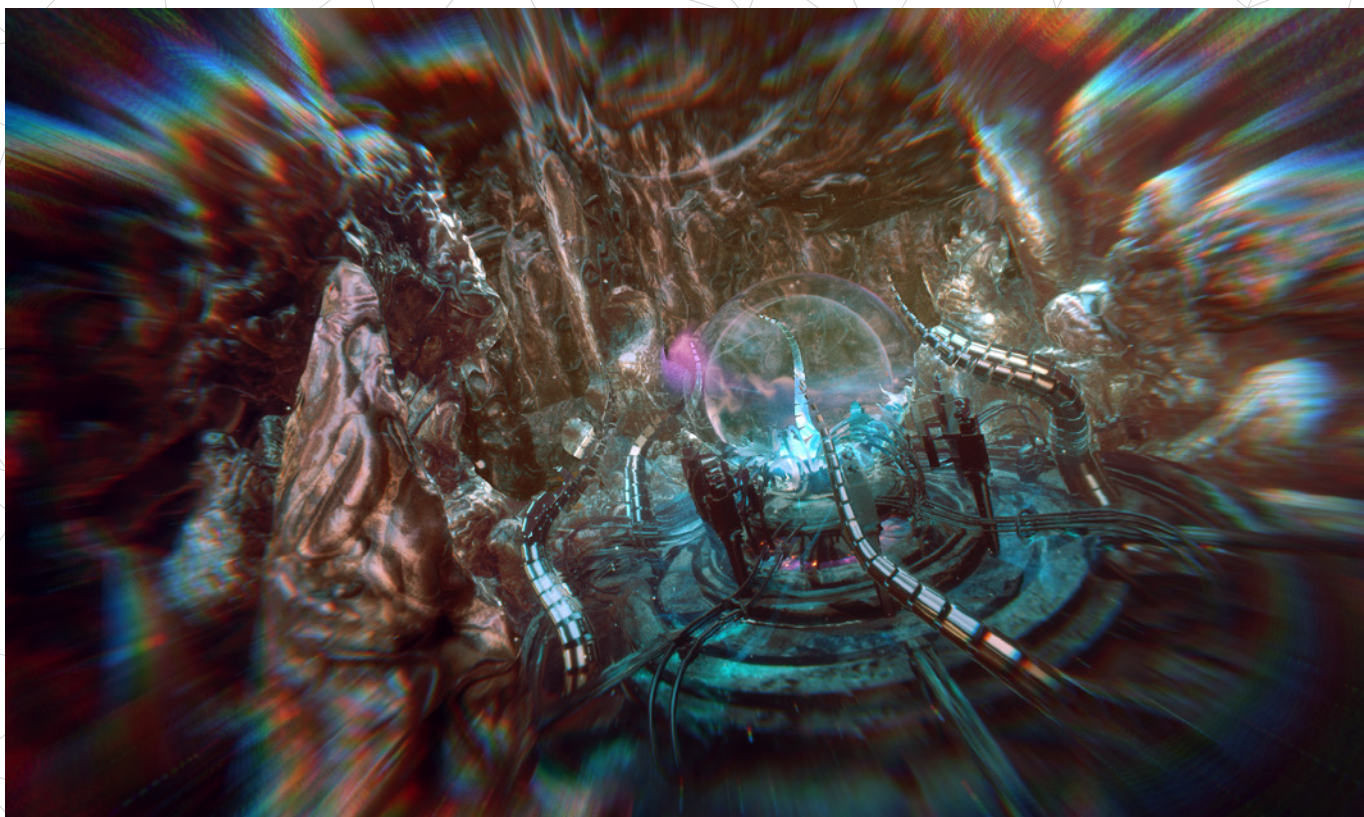
**8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?**

Ja zawsze chciałem programować, w sumie nieważne co, byle coraz trudniejsze rzeczy i większe projekty, żeby zobaczyć, ile jeszcze „mogę unieść”. W czasach demoscenowych to były dema i programy narzędziowe, które najbardziej lubiłem robić. Teraz kontakt z demosceną jest po prostu sentymentalny. Z tamtych czasów została mi jednak tendencja do „show off” w programach, które aktualnie piszę. I nieszyblonowość rozwiązań. Na początku nie brałem

udziału w copy parties, ostatnio zacząłem na nie zaglądać z sentymentu.

**9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?**

Hmm... tak, myślę, że to wspólnota. Teraz pewnie jeszcze większa – zasilana sentymentem i odkryciami, że ludzie przez lata się tak bardzo nie zmienili.





### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

W 1994 roku miałem pomysł, aby zaprogramować grę. Odwiedziłem osobiście Sikora, który był ostatnim wydawcą oprogramowania na Atari. Pokazał mi dema z Shadows Party 1994.

### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

Gdy zobaczyłem dema u Sikora, natychmiast zapomniałem o grach i postanowiłem kodować dema.

### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

W niektórych produkcjach były adresy korespondencyjne. Był też kącik z adresami w telegazecie. Nagrywałem list na dyskietkę 5,25" i szedłem na pocztę.

W 1995 roku odwiedziłem osobiście Seban, a potem pojechałem na QuaST Party.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

Infinity – organizator Sir Leo zaproponował, żebym dołączył. Taquart – LBS nalegał, żebym dołączył.

### 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

Przede wszystkim kodowanie efektów oraz programów użytkowych. Korespondencja najpierw snail-mailem, od 1998 roku e-mailem, później również przez forum Atari Area. Party – kiedyś częściej, teraz rzadziej.

### 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Czytało się, to było bardzo wciągające (taki internet na dyskietce :). Pisałem artykuły do magazynów „Energy” i „Syzygy”.

### 7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?

W kolejności chronologicznej: Seban, Qba, Sir Leo, LBS, X-Ray, Slaves, Alex, Samurai, Epi, Rzóg. To wieloletnie przyjaźnie i dużo spotkań pozademoscenowych.

### 8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?

Na początku dużo się rozmawiało o produkcjach i tworzyło. Od wielu lat głównie kontakty towarzyskie i rozmowy na wszelkie tematy.

### 9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?

Jeśli chodzi o Atari XL/XE, to Polacy byli i są elitą :) W 2001 roku był dołek w klimacie „scena umiera”. Teraz party atarowskie jest co kilka miesięcy.



### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Wydaje mi się, że poprzez telegazetę. Były tam zamieszczane ogłoszenia osób, które oferowały wymianę oprogramowania. Napisałem do kilku, odpowiedzieli chyba wszyscy. To był 1994 rok.

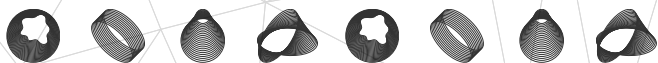
### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

Spodobało mi się, że są jeszcze ludzie, którzy coś robią. Byłem całkowicie przekonany, że jestem ostatnim użytkownikiem Atari w Polsce :) Późniejsze rozmowy z innymi wskazały, że wiele osób miało identyczne przeświadczenie.

### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

Najpierw wspomniana telegazeta. Później otrzymywałem kolejne adresy, podobno osób, które także chciały nawiązywać nowe znajomości. Po pewnym czasie pojawił się pierwszy Scene Register, w którym znalazły się adresy ludzi, którzy wprost podawali swoje preferencje co do kontaktów. Rzutem na taśmę udało mi się tam dopisać swój adres – byłem ostatnią wpisaną osobą. Od tego momentu pisano także do mnie jako pierwszego.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?





Bardzo długo nie byłem w żadnej grupie. Były nawet jakieś propozycje, ale trochę mnie martwiły masowe nabory do grup. Z tego powodu były one bardzo liczne, przez co niektórzy ich członkowie nawet się nie znali. Nie pasowało mi to. Po dłuższym czasie (bodaj w okolicach 1999 roku) z grupą najbliższych przyjaciół utworzyliśmy grupę Tristesse. Była ona nieco inna niż pozostałe. Cechował nas przede wszystkim friendship. Nie byliśmy bardzo produktywni, ale myślę, że nieco spuścizny pozostawiliśmy. Doskonałe grafiki AN'ejaja. Sporo oprogramowania na SpartaDOS X wykonał Mono. Pinokio z Nietoperkiem tworzyli muzykę. Charlie zaprogramował doskonałe intro „Ars Mori”. Epi stworzył

nasze dema, tj. „Sroll” i „Fool – wyczesała rozkmina”, a także takie użytki jak np. NeoTracker. Jurgi pisał artykuły do zinów, trochę rysował. TKAcz z Rakiem objali się bardziej ode mnie. Po latach do grupy dołączyli LiSU i Bocianu, którzy wnieśli spory powiew świeżości. Pierwszy nawet „wygrywał party”, mając oczywiście na myśli wygrywanie w music compo, a drugi nie stronił od ASCII artu i intr, ale szczególnie upodobał sobie programowanie gier (Flob!). Warto dodać, że nazwa Tristesse oznacza smutek, żal. Była dość przewrotna, biorąc pod uwagę, jak było u nas (i z nami!) radośnie. Często stolik, przy którym siedzieliśmy na party, był uznawany za najweselszy na sali.

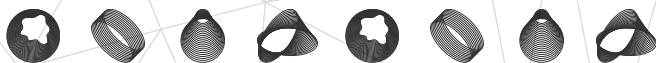
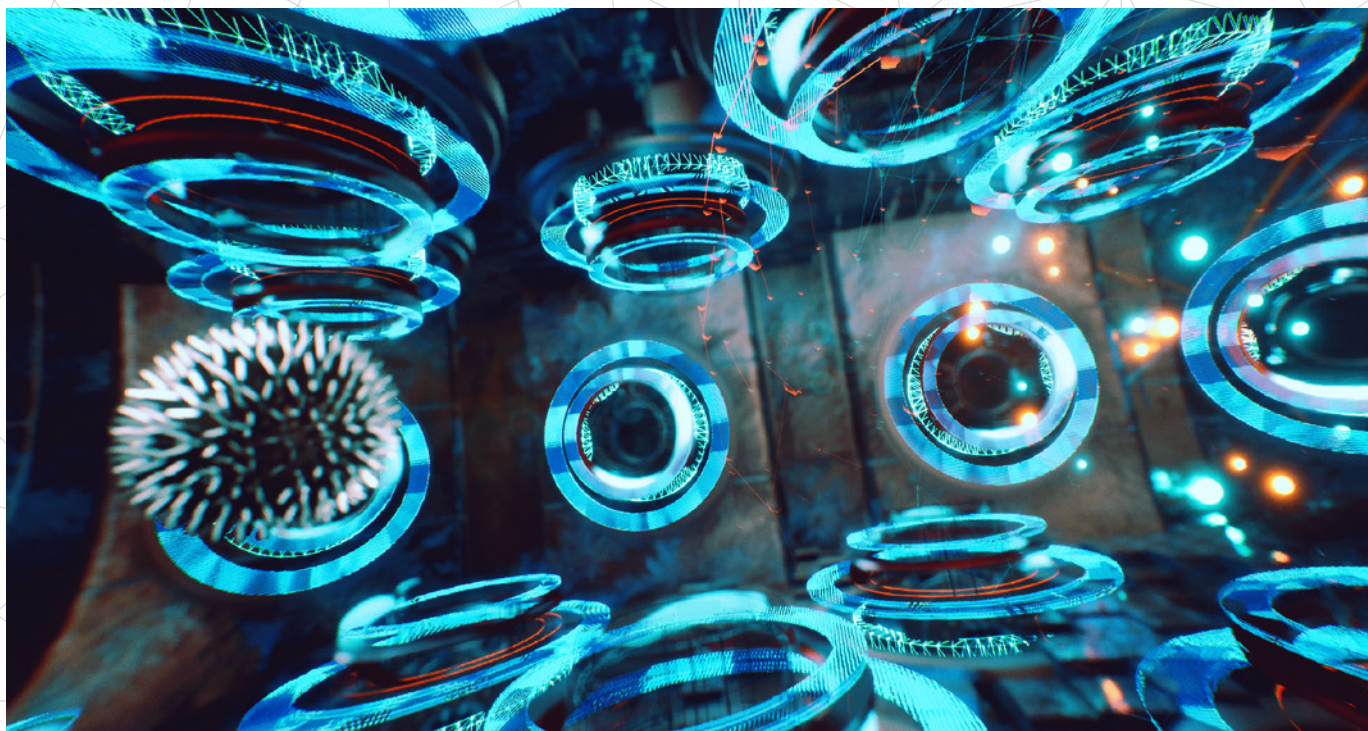
## 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

Przede wszystkim byłem swapperem. Myślę, że w czasach przedinternetowych miałem kontakt z większością Atarowców w Polsce. Przewinęło się między 120 a 150 osób. Miałem także kontakty w Czechach, Słowacji i dosłownie pojedyncze w Niemczech, Izraelu i Chile. Od początku jeździłem na copy parties.

Nadal żałuję, że nie dowiedziałem się o scenie miesiąc wcześniej, bo dotarłbym do Mirowa, a tak rozpocząłem swoje podróże od QuaSTa 1995 w Orniecie. Już w 1997 roku zorganizowałem swój pierwszy zlot: Last Party 1997 w Opalenicy. Musiałem się dość mocno (i długo) tłumaczyć z nazwy, ponieważ wiele osób rozumiało, że nazwa oznacza, że to ostatnie party i związamy scenę... A ona wzięła się z tego, że party odbywało się między świętami Bożego Narodzenia a sylwestrem, więc po prostu było ostatnim w roku. Impreza miała miejsce w 2003 roku.

W międzyczasie copy party z Ornety zostało przeniesione do Elbląga, więc trzeba było zagospodarować także wakacyjny termin i organizowałem Lato Ludzików (1999–2002). W 20. rocznicę pierwszego zlotu odbyło się Last Party 2017, które miało być jednorazową imprezą (kolejna edycja została zapowiedziana na 50. rocznicę, czyli w 2047 roku), ale koledzy namówili mnie na nieco inną imprezę i od 2019 roku odbywa się Lost Party, które jest demoparty przeznaczonym dla wszystkich scen ośmiobitowych.

W 2023 roku powróciło zimowe Last Party, które powinno się chyba nazywać First, ponieważ





z grudniowej przerwy świątecznej, która była dla nas, wtedy uczniów szkół średnich bądź studentów, czasem wolnym, a dla dorosłych, (nie)poważnych ludzi już niekoniecznie, przeniesiono ją w okolice święta Trzech Króli, czyli początek stycznia.

Oczywiście nie organizowałem tych zlotów samodzielnie. Pomagali mi koledzy z grupy (ale nie tylko). Bardzo im wszystkim dziękuję!

## 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Tak. Oczywiście czytałem wszystkie ziny, które udało mi się zdobyć. Tworzyłem pod względem kodu i tekstów „Syzygy” (ale pierwsze numery były papierowe). Zaprogramowałem też dla grupy Shpoon pierwszy (i, niestety, ostatni) numer zinu „NOP”. Mam wrażenie, że zaprogramowałem jeszcze jeden zin (dla innej grupy), ale nie mogę sobie przypomnieć żadnych szczegółów. Może mi się tylko wydaje. No i mocno, w pozytywnym tego słowa znaczeniu, konkurowaliśmy (i przegraliśmy) z magazynem „Serious”.

## 7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?

Z grupy praktycznie z wszystkimi. Spoza grupy także z wieloma, ponieważ scena małego Atari w Polsce była/jest dość pozytywna. Oczywiście zdarzają się jakieś większe czy mniejsze dramy, ale trudno, aby przez prawie 30 lat nic się nie zdarzyło.

## 8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?

Mniej programuję. No dobrze, prawie wcale. Dziś, tak jak kiedyś, jeżdżę na wszystkie zloty, na które mogę. Swapu już nie ma, bo mamy/możemy mieć ze sobą kontakt na co dzień. Kiedyś sporo z nas nie miało nawet telefonu stacjonarnego.

## 9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?

Myślę, że podobnie. Jako zbieraninę ciekawych ludzi. Oczywiście część „wydoroślała”, ale pojawiły się nowe osoby, a niektórzy wrócili po latach. Z pewnością kiedyś nie byliśmy tak otwarci na ludzi z innych scen. Dziś widujemy się na wspólnych imprezach (także na weselach czy pogrzebach...), a nawet jeździmy na te dedykowane innej platformie. Sam, w latach 90. czy zerowych nie pomyślałbym, że pojawię się na demoparty dla Commodore. Może za 10 lat pojedę na imprezę dla Amigi? Na razie trudno mi w to uwierzyć...



## Radi

### 1. W jaki sposób po raz pierwszy zetknąłeś się z informacjami o demoscenie?

Z samymi produkcjami zetknąłem się po raz pierwszy na platformach ośmiobitowych (Atari – dema grup takich jak USSR czy WFMH – oraz ZX Spectrum – dema grupy Pentagram). Natomiast samo uporządkowanie wiedzy, czym jest demoscena i w czym przejawia się jej aktywność, zyskałem głównie dzięki lekturze

magazynów dyskowych, na które natrafiłem podczas wymiany różnych materiałów cyfrowych z innymi osobami jeszcze spoza sceny.

### 2. W jakich okolicznościach zdecydowałeś się na dołączenie do demosceny?

Twórczość demoscenowa, jej poziom, nowatorstwo oraz cała atmosfera, z którą się to wszystko wiązało, były niezwykle magnetyczne. Chciałem poznać osoby, które biorą w niej udział, oraz tak samo jak ja są nią zafascynowane i odbierają ją w podobny sposób.

### 3. W jaki sposób zacząłeś nawiązywać kontakty demoscenowe?

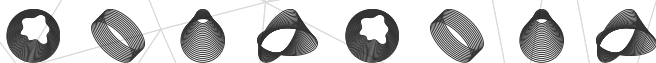
Dzięki kontaktom podanym w magazynach dyskowych („adverty”), telegazecie oraz załączkom polskiego powszechnie dostępnego internetu – przez kanały IRC, a także spotkania i oczywiście udział w parties.

### 4. Jak dołączyłeś do grupy scenowej, ewentualnie jak utworzyłeś własną grupę?

Po raz pierwszy zostałem zaproszony do członkostwa w pecetowej grupie Interror, gdzie miałem epizod muzyka demoscenowego, jak i brałem udział w tworzeniu intr 64k tej grupy.

### 5. Jak wyglądały twoje formy uczestnictwa w demoscenie? Czy brałeś udział w demoparties i w wymianie korespondencyjnej?

Starałem się regularnie jeździć na demoparties i trwa to do tej pory. Choć brałem udział w tzw. swappingu, to dostrzegłem możliwości stopniowo





upowszechniającego się internetu, mogące ułatwić dystrybucję produkcji demoscenowych. W efekcie najpierw zostałem maintainerem pierwszego w kraju demoscenowego, pecetowego serwera FTP Crimson, założonego przez Yoola, a w 1998 roku założyłem serwer FTP Amber (zwany później jako Klosz, a obecnie dostępny pod adresem [ftp.wireland.org](http://ftp.wireland.org)), działający jako archiwum polskiej demosceny, gdzie udostępniane są też jej nowe produkcje.

#### 6. Czy czytałeś, ewentualnie współtworzyłeś, magazyny dyskowe?

Diskmagi były dla mnie jednym z głównych źródeł informacji na temat tego, co ciekawego się dzieje na scenie. Byłem także jednym z autorów koncepcji pierwszego polskiego pecetowego diskmaga „Amber”, tworzonego całkowicie w języku angielskim.

#### 7. Z jakimi osobami z Twojej grupy i spoza niej utrzymywałeś bliższe kontakty?

Demoscena i uczestnictwo w spotkaniach, czy to w formie scenowych partii, czy mniej lub bardziej formalnych i luźnych zlotach. Ilość wspólnych przeżyć powoduje, że ciężko podać pewne pseudonimy,

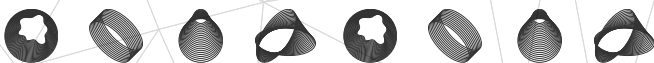
nie uraziwszy osób, które nie znajdują się wśród wymienionych. Najlepiej po prostu wspomnieć, że demoscena spowodowała, że powstawało bardzo wiele prawdziwych przyjaźni i wieloletnich kontaktów i trwa to do dzisiaj.

#### 8. Jak na przestrzeni lat zmieniały się Twoje formy uczestnictwa w demoscenie?

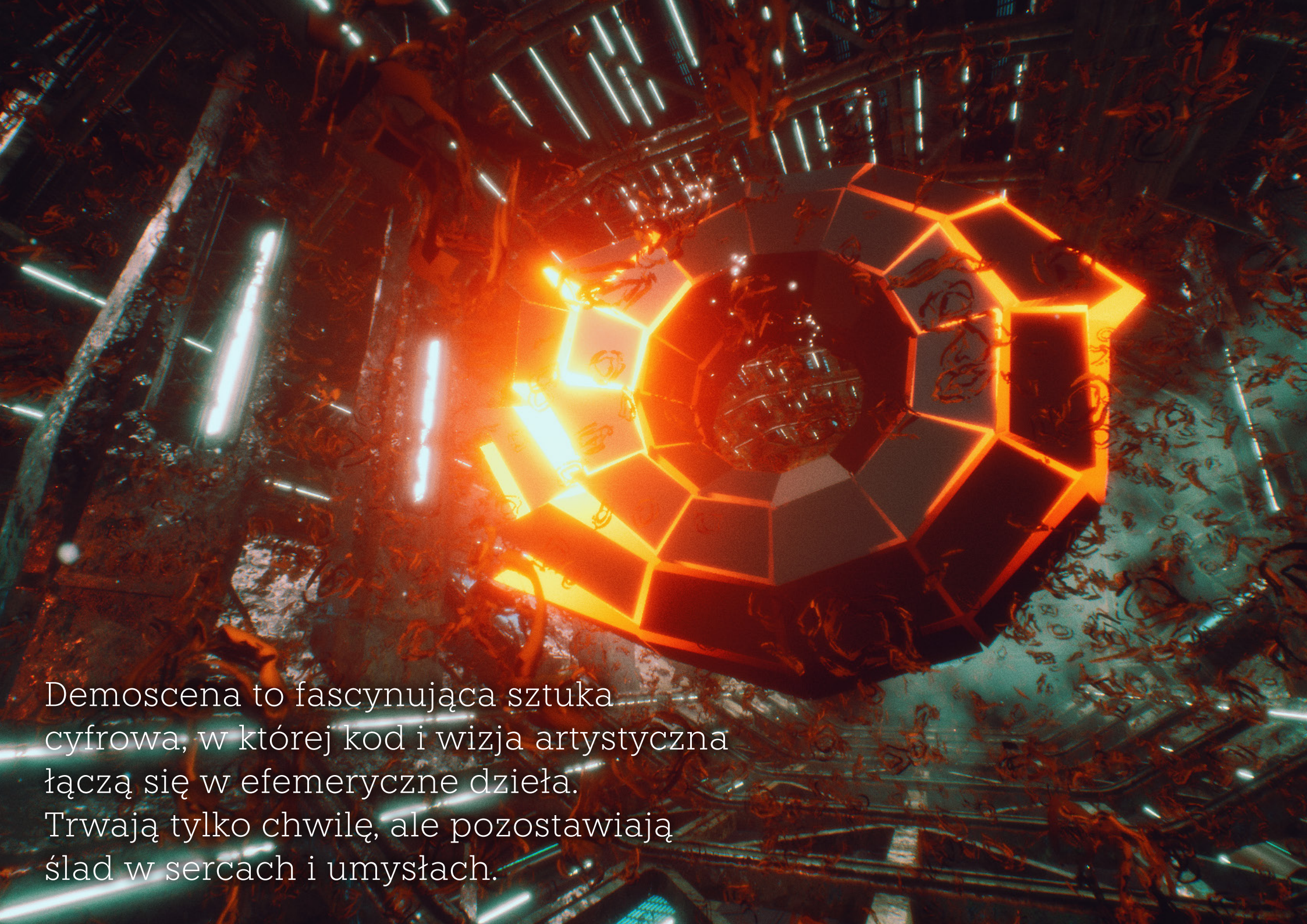
Demoscena była w znacznym stopniu uzależniona od tego, czym w danym momencie życia zajmowali się jej członkowie i sprawy osobiste często powodowały oddalenie się od niej. Natomiast w wielu przypadkach po pewnym czasie znów można poświęcić czas demoscenie i tak jest też w moim przypadku. Obecnie jestem członkiem ekipy organizującej multiplatformowe party Xenium, co przynosi dużo satysfakcji z wkładu, jaki wciąż mogę ze swojej strony wnieść na rzecz demosceny.

#### 9. Jak postrzegałeś kiedyś i jak postrzegasz teraz polską demoscenę jako wspólnotę?

Demoscena tworzyła silną wspólnotę od początku, jest tak również i teraz. Kiedyś, ze względu na młody wiek jej uczestników, była znacznie bardziej żywiołowa. Teraz, wraz z życiową dojrzałością i scenowym doświadczeniem, okrzepła, natomiast ze względu na bogaty ładunek wspólnych przeżyć, tworzonej razem historii, powstających wciąż produkcji i odbywających się imprez jest wciąż silnym i bardzo dobrze zintegrowanym środowiskiem.







Demoscena to fascynująca sztuka  
cyfrowa, w której kod i wizja artystyczna  
łączą się w efemeryczne dzieła.  
Trwają tylko chwilę, ale pozostawiają  
ślad w sercach i umysłach.



Polska demoscena jako wspólnota. Nieformalne praktyki kontaktów polskiej demosceny

Kronika Polskiej Demosceny 2023

**teksty**

© Patryk Wasiak, Łukasz Szałankiewicz, Andrzej Lichnerowicz

**korekta**

Marek Kowalik

**opracowanie graficzne**

Kaja „kya” Mikoszewska

**ilustracja na s. 2, 45**

Filip „Willy” Kuźmiński

**ilustracje do wywiadów**

Bartosz „Biter” Rakowski

**zdjęcia**

Archiwa i zbiory prywatne, Amber Polish Demoscene Archive, Demozoo.org,

Fat Magnus, CSDb.dk, Archive.org (6-11, 13, 14, 17, 21-23, 25-29).

Łukasz „Zenial” Szałankiewicz (7, 15-20, 23, 28), Kaja „kya” Mikoszewska (11, 14, 21, 23, 24, 27),

Grzegorz „Fei” Juraszek (7, 14, 24), Przemysław „Tiges” Ostrowski (29, 30, 32),

Łukasz „Valwit” Grupa (7, 13), Filip „Willy” Kuźmiński (21, 22),

Andrzej „Angelo” Lichnerowicz (21, 22), Daniel „dely” Koźmiński (31, 32),

Szymon „Nbj” Dołmatow (4), Radosław „Radi” Padzik (4), Mr. Mat (5),

Feliks „Deadman” Czarnecki (14).

**materiały dodatkowe**

Gordon Johnson, Bill Bertram, Evan Amos, Museoscienza.org.

**wydawca**

Kronika Polskiej Demosceny [kskpd.pl](http://kskpd.pl)

Publikacja na licencji Creative Commons CC BY-NC-SA.

ISBN: 978-83-969945-0-9

v. 1.0b

*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego*

*w ramach programu Narodowego Instytutu Dziedzictwa Niematerialne – przekaz dalej.*

