

## Formularz Zamówienia

Wypełnia zamawiający. W przypadku stanowisk znak „X” przy odpowiednim stanowisku oznacza 1szt. W przypadku większej ilości sztuk w kwadracie należy wpisać interesującą nas ilość. Zestaw standardowy ma podkreślone nazwy lecz wybór stanowisk oraz ich ilość należy do zamawiającego.

### Stanowiska:

- Pong** – konsola będąca symulacją tenisa stołowego przy użyciu grafiki dwuwymiarowej [data wydania 1972]
- Atari 2600 / Rambo** – jedna z pierwszych konsoli, które używały wymiennych modułów z grami, tzw. Kartridży (data wydania 1977)
- ZX Spectrum** – tzw. gumiak, najtańszy komputer osobisty w latach 80, kosztował 1/3 ceny pocziwego C64 (data wydania 1982)
- Commodore 64** – najbardziej popularny komputer domowy z lat 80. XX wieku, gry wgrywane były przez magnetofon kasetowy (data wydania 1982)
- Nintendo Entertainment System (NES)** – 8-bitowa konsola gier wideo firmy Nintendo, nośnikiem były kartridże (data wydania 1983)
- Pegasus** – 8-bitowa konsola gier wideo będąca klonem japońskiej konsoli NES. Konsola popularna w Polsce w latach 90tych (data wydania 1983)
- Atari 800XL** – ulepszona wersja komputera Atari 800, która prócz rozwiniętego systemu pozwalała na podłączanie w nowy sposób urządzeń ISO/OSI (data wydania 1983)
- Schneider CPC 464** - Wszedł na rynek już po pojawieniu się ZX Spectrum czy Commodore 64, a także pięć lat po pierwszych modelach Atari. Różnił się jednak od nich tym, że sprzedawany był jako komplet pod hasłem „po otwarciu pudełka nie potrzebujesz nic więcej” (rok wydania 1984)
- Atari ST** - Komputery tej rodziny standardowo wyposażone były w myszkę przeznaczoną do obsługi środowiska graficznego, co ówczesnie było nowością w świecie komputerów. (rok wydania 1985)
- Unipolbrit 2086** - wariant komputera Timex TS2068 produkowany przez gdańską firmę Unimor przy współpracy firmy polonijnej PZ Polbrit International w latach 80. XX wieku. (data wydania 1986)
- Amiga 500/600** – 16-bitowy mikrokomputer domowy o zamkniętej architekturze, z jednostką centralną zintegrowaną w jednej obudowie z klawiaturą i napędem dyskietek. (data wydania 1987/1992)
- Sega Mega Drive** – 16-bitowa konsola na kartridże (data wydania 1988)
- Super Nintendo Entertainment System (SNES)** – 16-bitowa konsola do gier, która osiągnęła wielki sukces w krajach zachodniej Europy, USA oraz w Japonii. (data wydania 1990)
- Sega Master System II** – konsola do gier firmy Sega; stosowanym nośnikiem danych był kartridż (data wydania 1991)
- Sega Saturn** - W dniu premiery konsoli w Japonii sprzedano ok. 170 000 egzemplarzy. Przez pewien czas konkurent Sony PlayStation. Ponieważ konstrukcja została mocno zmodyfikowana tuż przed wprowadzeniem konsoli na rynek, Sega nie potrafiła usprawnić produkcji. (data wydania 1994)
- Sony PlayStation (PS-One/PSX)** - 32-bitowa konsola do gier wideo ze stajni Sony, której nośnikiem były płyty CD (data wydania 1994)
- Nintendo 64 (N64)** – domowa konsola stworzona przez firmę Nintendo, konsola obsługuje grafikę trójwymiarową (rok wydania 1996)

- ❑ **Sega Dreamcast** - konsola do gier firmy Sega, (rok wydania 1998)
- ❑ **Sony Playstation 2** - konsola gier wideo produkcji Sony Computer Entertainment, następcą PlayStation, nośnikami były płyty CD i DVD (rok wydania 2000)
- ❑ **Xbox Classic** – konsola gier wideo wyprodukowana przez amerykańskie przedsiębiorstwo Microsoft. (rok wydania 2001)
- ❑ **GameCube** – konsola gier wyprodukowana przez japońskie przedsiębiorstwo Nintendo. Konsola, zgodnie z nazwą, ma kształt kostki, do której podłączane są kontrolery. (rok wydania 2001)

## Treść:

- ❑ **Family content** – gry przeznaczone dla wszystkich
- ❑ **Adult content** – gry zawierające sex, przemoc, wulgaryzmy, hazard, itp.

## Krótkie formy rozrywki:

- ❑ **Turniej** – rozrywka przeznaczona dla min. 8/16/32 osób, polegająca na rozgrywce w formie eliminacji, kategoria gier do wyboru organizatora
- ❑ **Wyzwanie** – rozrywka przeznaczona dla każdej liczby osób, polegająca na pokonaniu rekordu wygraniu walki, meczu, itp.

## Info:

- Cena pojedynczego stanowiska to 100zł netto / dzień. Minimalna ilość stanowisk to 10szt. Zestaw standardowy ma podkreślone nazwy lecz wybór stanowisk oraz ich ilość należy do zamawiającego.
- Zamawiający wybiera zawartość wyświetlaną na konsolach i odpowiada za stosowne wyznaczenie miejsc (w przypadku gier zawierających treść nieodpowiednią dla młodych osób)
- Koszt dojazdu do klienta – 1zł netto/km.
- Po stronie klienta leży obowiązek przygotowania stanowisk – zaopatrzenia w stoliki i krzesła, namiotów wystawowych (jeżeli pokaz ma odbyć się na zewnątrz) oraz dostarczenie prądu w ilości 150W/stanowisko. Lokal i/lub stanowiska muszą zostać udostępnione minimum 1h przed rozpoczęciem wydarzenia.
- W przypadku wydarzenia składającego się z więcej niż jednego dnia po stronie organizatora leży również obowiązek zakwaterowania oraz wyżywienia osób obsługujących RetroSferę oraz zabezpieczenia rozłożonych stanowisk.
- Krótkie formy rozrywki są wliczone w cenę obsługi lecz przygotowanie nagród leży po stronie organizatora.
- Osoby obsługujące RetroSferę obowiązują 8h wymiar czasu pracy, w przypadku zamówienia dłuższej obsługi 1h ponad wymiar to koszt 100zł netto.
- Oferujemy również profesjonalne usługi poligraficzne – cena zostanie podana po ustaleniu zakresu usługi.

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Zapoznałem(am) się z ofertą dostaw i usług, które zamawiam, ceną oraz warunkami realizacji opisanymi w formularzu zamówienia.
2. Zamówienie obejmuje:
  - przygotowanie oraz przewóz przedmiotów zamówienia,
  - montaż stanowisk z konsolami/komputerami,
  - obsługę sprzętu przez wykwalifikowane osoby służące pomocą przez cały okres trwania wydarzenia,
  - organizację turniejów, mini wyzwań oraz innych krótkich form rozrywki zleconych przez organizatora.
3. Zamawiający zobowiązany jest do płatności w dniu realizacji usługi.
4. Zamówienie regulowane będzie poprzez umowę cywilnoprawną zawartą z jednym z organizatorów RetroSfery. W przypadku zgłoszenia chęci wystawienia FV do kwoty netto należy doliczyć 40% wartości co stanowić będzie całkowitą kwotę brutto.

.....  
Miejscowość, data

.....  
Podpis Zamawiającego