

















Legends of Bytes
LB Magazine - is copyright © G Demidenko 2008-2019
Cherkasy, Ukraina
No.6 / July - 2019

Введение

Приветствую Вас. С момента прошлого номера прошло три с половиной года. Я давно планировал материал об **испанских разработчиках** и надеюсь, Вы узнаете что то новое для себя. Не ставлю себе за цель описать все испанские компании, но кое-что (38 компаний, более 650 видео игр) у меня получилось упорядочить. Могу добавить, что цены на испанские видео игры достаточно высоки и в наше время. Средняя цена - десятки евро. Далее - информация об иллюстраторах кассетных обложек.

История компании. Всем Вам известная компания из Великобритании **Probe Software Ltd**. Я кратко опишу ее историю и добавлю софтографию игр.

Небольшое **интервью** человека, занимающегося видео играми в 90-х годах (г. Черкассы).

Так же основные **игры, вышедшие на ретро платформах в 2015-2019 годах**. Свою работу предлагаю Вашему вниманию в виде отсортированного списка с ценами на игры.

В процессе создания номера мне помогали бывшие разработчики: Jaume Minguella, Javier Arevalo, Rafael Gómez Rodriguez, Ciruelo Cabral, Miguel Ángel Perera (сын Antonio Perera), Juan Carlos Ferrigno, Jesus Javier Puente Sánchez, Javier Aragonés, Daniel Díaz Sañudo, Juan Núñez Guirado, Luis Jover Comas, Carl Muller.

На первой странице обложки - Víctor Ruíz Tejedor, один из создателей известной торговой марки Dinámic. Его компания смогла пережить сложный переход на новый рынок консолей и сыграла важную роль в истории видео игр Испании. Слева, вверху - первый состав испанского разработчика Indescomp, S.A. Позже часть ее сотрудников создадут свои компании.

СОДЕРЖАНИЕ

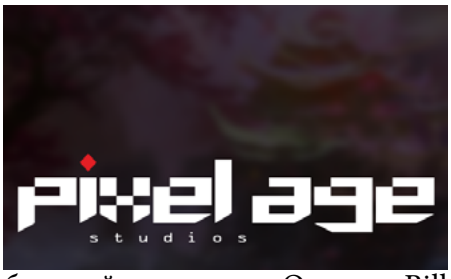
2 Введение 3-4 Новости 5-271 Испанские видео игры
272-289 Probe Software 290 Интервью 291-324 Новые игры 324-325 От Редактора

На фото - встреча разработчиков Dinámic Software (слева направо - второй слева Pablo Ariza Molina, Javíer Cubedo, Víctor Ruíz Tejedor, Raúl Ortega Palacios, крайний справа -Pedro Sudón Aguilar).



PIXEL AGE STUDIOS

В сентябре 2016 года, в Лондоне создана компания Pixel Age Studios. Ее возглавили известные программисты Raffaele Cecco и Mevlut Dinc. Работая вместе в компании Vivid Image, в 1991 году они создали известную игру First Samurai.
Кроме них, в компанию вошли



бывший художник Ocean - Bill Harbison, музыкант Allister Brimble. На тот момент на Kickstarter был сбор средств на их проект Super Samurai. Однако из-за малого интереса людей проект был закрыт. Компания существует и сегодня.



INTELLIVISION

13 июня 2017 года в возрасте 61 года скончался президент компании Intellivision - Keith Robinson. Он начинал карьеру на должности программиста в Mattel. В 1997 году, возглавив Intellivision, он фактически спас компанию от исчезновения.





DIGITAL INTEGRATION

28 марта 2016 года в возрасте 62 лет скончался один из основателей компании Digital Integration - Dave K. Marshall. Он создатель классических игр для ZX Spectrum - Fighter Pilot (1983), Tomahawk (1985). Первый свой симулятор полетов он начал делать еще на ZX 81. Над игрой он работал совместно со своим коллегой по работе - Rod Swift.

BOB WAKELIN

21 января 2018 года скончался известный иллюстратор компании Ocean - Bob Wakelin, автор многих обложек к видео играм на разных платформах - ZX Spectrum, C64, Atari ST, Amiga, NES, SNES. Midnight Resistance, Batman, Wizball, Head Over Heels, Hunchback, Cabal, Renegade, Rastan, Galivan, Gryzor, Mikie, Ivan Hoe, Where Time Stood Still...



На фото - Bob Wakelin (слева) с бывшим коллегой по Ocean Software - художником Mark R. Jones. Bob использовал только рисование вручную до конца 90-х, когда он купил компьютер и перешел на Adobe Photoshop.

RETRO MADRID

В 2016 году продолжился фестиваль ретро компьютеров в Мадриде. На площади в 2000 м² собраны микрокомпьютеры и игровые автоматы. Manuel Pazos и Daniel Celemín представили римейк de La Abadía del Crimen Extensum, известной в прошлом испанской видео игры.

Бывшие создатели Dinámic Software, братья Víctor Ruiz, Nacho и Pablo представили свой новый коммерческий проект.

В 2017 году, через несколько месяцев после смерти известного испанского иллюстратора обложек для видео игр Alfonso Azpiri прошел следующий фестиваль. Участники вспоминали ушедшего коллегу, который сотрудничал с известными испанскими компаниями - Dinámic, Topo Soft, Ópera Soft.

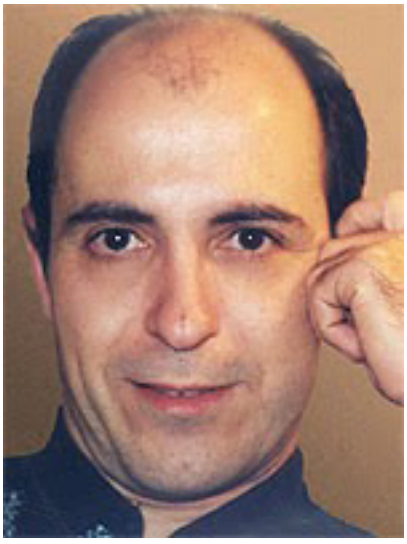


В 2018 году отмечали 30-летие видео игр Capitán Trueno и Alhambra Tales. В качестве почетного гостя пригласили известного программиста из Великобритании Jon Ritman. Он известен такими играми, как Match Day I, II, Bat-Man, Head over Heels. Был проведен коллоквиум, на котором все желающие могли задать вопросы о его разработках.



JAVIER CANO

В процессе работы над журналом, я узнал, что 21 октября 2013 года скончался Javier Cano. Он разработчик одной из первых образовательных программ в Испании - Mapgame (1985 год), работал в компаниях Erbe и Topo Soft. Занимался программированием, разработкой графики, был руководителем Topo Soft и в последствии - Animagic. Я подробнее расскажу о нем в материалах об этих компаниях.



BEN DAGLISH

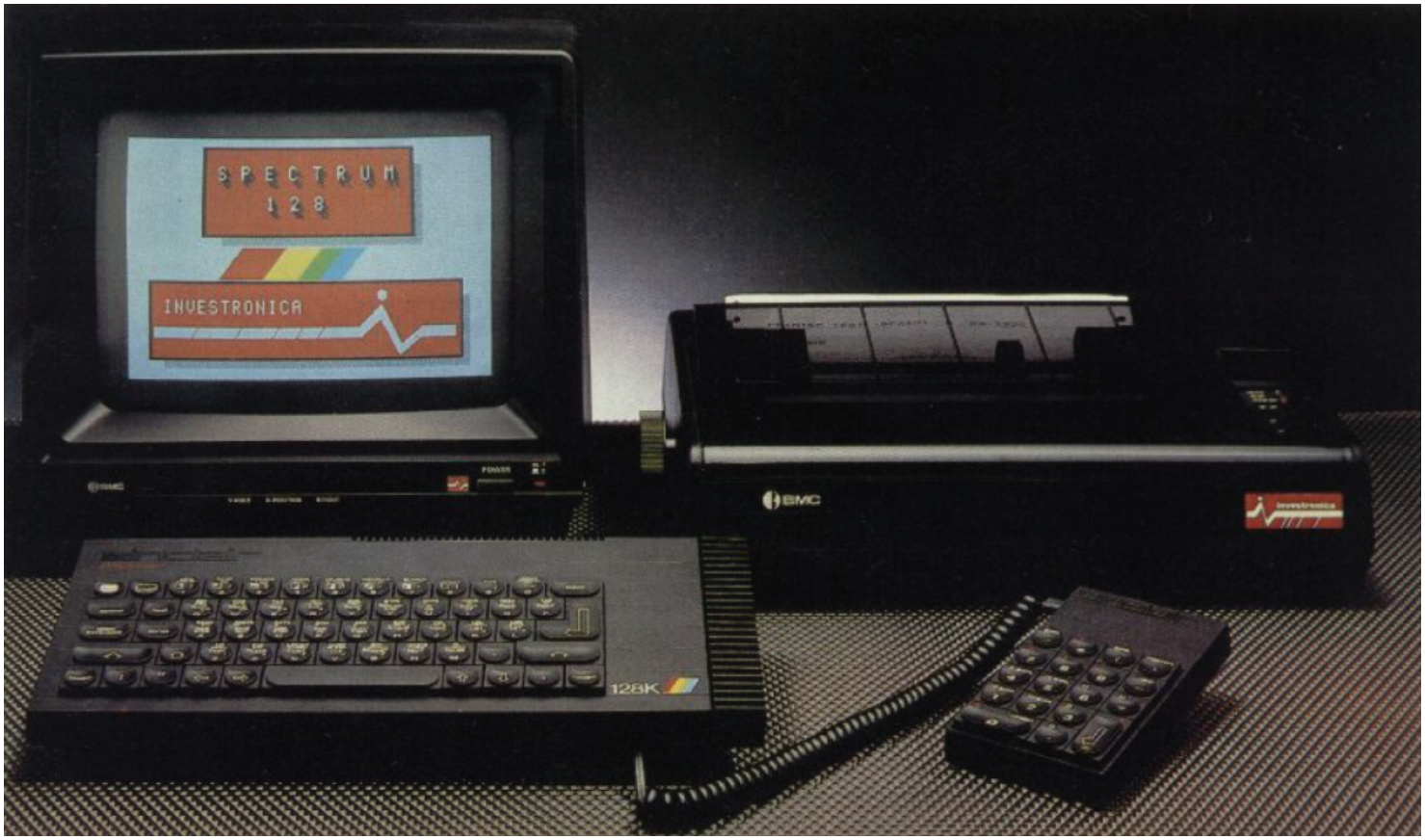
04 октября 2018 года скончался известный композитор и музыкант Ben Daglish. Самым известным его произведением была мелодия для игры The Last Ninja (C64). Кроме ее, он написал треки для видео игр: Trap, 720°, Switchblade, Deflektor, Death Witch 3, MASK III: Venom Strikes Back, The Vikings, Krakout, Bulldog, Foft, Cobra, Auf Wiedersehen Monty, H.A.T.E., Super Cars, Emilio Butragueño 2...



THALAMUS DIGITAL

Thalamus Ltd (Canonbury, North London) - британский разработчик видео игр, известный по играм Hawkeye, Armalyte, Delta, Nobby the Aardvark, Creatures. Компания работала с 1986 по 1993 год, когда права на ее игры выкупила Eidos. В октябре 2017 года обновленная компания Thalamus Digital (основатель и CEO Andy Roberts) анонсировала разработку обновленной версии игры - Hunter's Moon Remastered. Цифровая копия - $12.99, картридж - от 47 euros.





В 1985 году в Испании были введен налог на импорт компьютеров, произведенных в Азии, Центральной и Восточной Европе. По этому Investrónica (компания из Мадрида) с дистрибьюции перешла на производство компьютеров в Испании и вышла на второе место в стране в этой отрасли.

В ноябрьском номере испанского журнала Microhobby за 1986 год была размещена реклама компьютера Inves Spectrum+, как совместимого с оригинальным компьютером из Великобритании. В 106-м номере журнала была опубликована цена на этот компьютер - 19900 песет (ZX Spectrum 48 стоил 52000 песет). К нему так же можно было подключить интерфейс джойстика за 1300 песет. Так же обещали полную совместимость с Sinclair ZX Spectrum.

В 1987 году выяснилось, что в реальности компьютеры не полностью совместимы. Об этом выходит статья в 139 номере. В итоге получилось похоже, но разработчики не обратили внимание на детали и компьютер оказался несовместимым с частью программного обеспечения для ZX Spectrum.

Если сравнить 128-е модели, то у испанской: улучшены цепи питания и цвета, стоит ULA от Texas Instruments, CPU Z8400, выше тактовая частота, память на двух чипах, а не на 16-ти, EPROM используется для хранения ОС, отличаются порты расширения и ввода-вывода. Во многом эти изменения были сделаны, чтобы избежать проблем с авторским правом.

Между Investrónica и владельцем бренда ZX Spectrum - компанией Amstrad было длительное судебное рассмотрение спора о нарушении авторских прав из-за выпуска клона ZX Spectrum. Спор был завершен 29 сентября 1997 года, после отклонения апелляции истца Верховным судом Испании. В итоге Investrónica была признана невиновной в нарушении авторских прав.







В период с 1983 по 1987 год на рынке видео игр работала компания **Indescomp, S.A.** Первый офис был расположен в Мадриде (на Paseo de la Castellana), основателем и президентом компании был **José Luis Domínguez**. Компания занималась компьютерами и стала одним из первых испанских издателей видео игр.

В конце 1983 года в Испании появился улучшенный Spectrum. José Luis Dominguez слетал к Сэру Клайву Синклеру. Но там ничего не вышло. ZX81 в Испании уже распростаняет компания Investronica и рынок ZX81 был слабо развит. На горизонте появилась компания конкурент Sinclair - Acorn. Indescomp попыталась заняться этими машинами. Они купили 50 машин, но никто не заинтересовался ими в Испании.



Тогда компания начала посещать выставки программного обеспечения, и поняла, что вокруг компьютера был очень интересный мир. Начались переговоры с быстро появляющимися в то время компаниями из Великобритании - Bug Byte, Arctic, Quicksilva. Переговоры закончились успешно.

Indescomp сделала ставку на программы, а точнее - на игры. José Luis Dominguez нанял двух инженеров, которые занимались переводами инструкций на испанский язык. Так же компания занималась импортом видео игр, делала копии кассет. В начале 80-х работала с платформами - Commodore, Spectrum, Amstrad, Spectravideo. Две первые компьютерные игры в Испании были выпущены Indescomp.


Pedro Ruiz

Paco Suárez Garcia еще не купил себе компьютер, и первые программы писал просто на бумаге, изучая Basic и книги по программированию. В то время компьютеры были мало доступны и никто не предполагал, что они станут такими популярными. Но с появлением первых Commodore и ZX Spectrum он понял, что компьютеры - это реально. Осенью 1982 года он купил себе ZX 81.


Paco Suárez

Paco увидел обьявление Indescomp о наборе программистов и отнес им две свои работы - программу по астрономии и игру **La Pulga**. Издатель заинтересовался и предложил ему сотрудничество. Его игра La Pulga для ZX81 стала первой испанской видео игрой.

Paco Suárez: «Мы с братом купили ZX 81 (стоил 25000 песет). Я изучал физику, и после изучения Basic написал программу симуляции параболы. В процессе ее создания у меня появилась идея игры La Pulga. Прыжок главного спрайта игры был бы очень грациозен и мы решили запрограммировать все действия. Нашей главной проблемой было отсутствие инструментов разработчика. По этому мы разработали свою систему». Игра не была простой для игрока, как и шутит Paco: «Игры должны быть трудными». В Великобритании эту игру распространяла компания Quicksilva (цена - £6.95), цена в Испании - 2050 песет. Кроме Paco, играми занимался **Paco Portalo Calero**. Он приехал в Indescomp, так как был в поисках работы, связанной с компьютерами. После телефонного разговора с руководством Indescomp он согласился участвовать в создании игры La Pulga и работал над ней вместе с Paco Suárez Garcia. Они вместе жили в съемной квартире в то время и


José Morales



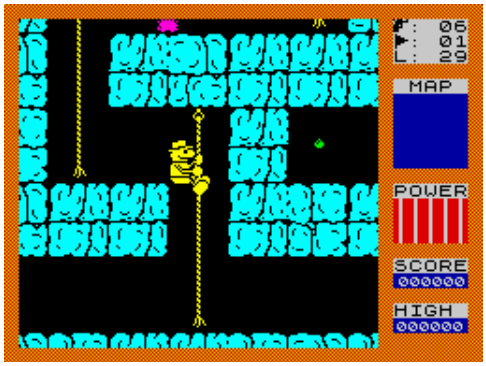
подписали контракт с Indescomp. В процессе разработки Paco Suárez занимался программированием и физикой, а Paco Portalo занимался оформлением программы (лого Indescomp, счет, уровень силы). José Luis Dominguez выбрал название для игры - Bugaboo (секретарша нашла это слово в словаре английского языка). В зависимости от компьютера и страны, где продавалась игра, она была с разным названием (La Pulga, MSX и ZX, Испания), Bugaboo (The Flea, ZX и C64 в Великобритании), Roland in The Caves (Amstrad).

Точная дата выхода ее неизвестна - примерно с 15 по 21 ноября 1983 года. О ней вышла заметка в журнале Home Computing Weekly, отзывы были средними. Но уже в первом номере журнала Crash игра получила прекрасную оценку - 92%. Ее, как и игру Ant Attack (оценка 85%) выдвигали на лучшую игру 1983 года. К сожалению, на рынке Испании игра была мало заметной, так как рынок только появлялся и было мало покупателей. В то время Великобритания была вершиной рынка видео игр, по этому основное внимание уделялось продвижению игры через прессу этой страны. Сам факт появления игры в международном журнале уже можно считать успехом игры. Кроме того, разработчики думали, что это предварительная оценка, и что через некоторое время результат может изменится. В декабрьском выпуске журнала Your Computer игра попала в Топ-20 игр января 1984 года.

После выхода La Pulga на ZX Spectrum сразу выпустили версию для Amstrad CPC. La Pulga шла в комплекте с Amstrad CPC 464 (Roland in the Caves). В титрах стоят Paco Suarez и Juanjo (Juan Jose) Redondo.

По словам José Luis Dominguez, это только закрепило бы появление компьютера Amstrad на рынке видео игр Испании. О переговорах ничего не было известно до сего часа. На выставке в Гонконге он видел джойстики и другие интересные вещи. По его словам, он решил заниматься не только играми, но и железом. Это было непросто сделать. После выхода на рынок нового компьютера Amstrad, со своим дисплеем, он решился на это.







После звонка в Amstrad, он получил негативный ответ на свой запрос. Он не сдался, так как именно в Великобритании игра La Pulga была одной из лучших на тот момент. Так же, он сделал ставку на игру **Fred** (или Roland of the Ropes, цены 1600-2050 песет, £6.95). Авторами стали новые сотрудники - Pedro L. Ruiz López, команда **Made in Spain**: **Fernando Rada, Paco Menéndez, Camilo Cela Elizagarate, Carlos Granados Martinez, Juan Delcan**. Amstrad согласился и захотел получить игру за 2 месяца. В итоге José Luis Dominguez получал Amstrad 464 и роялти за игру, подписал соглашение о конфеденциальности. Далее встретился с командой разработчиков игры Fred и поручил им сделать версию для Amstrad CPC. Он хотел удивить англичан, чтобы получить дистрибьюцию компьютеров Amstrad в Испании. Paco Suárez получил Amstrad и сказал коллегам: «Делайте все, что угодно, но через два месяца мы должны получить эту игру. Вот компьютер и руководство, вперед».

После разработки игры José Luis Dominguez встретился в Лондоне с Bob Watkins, который отвечал за программы для Amstrad. После звонка появился сам Alan Sugar. В то время, он еще сам участвовал в продвижении программ для нового компьютера, так как от них зависело продвижение на рынке. Игра понравилась ему и речь зашла о выплате за нее. В кабинете руководителя они обсудили количество компьютеров Amstrad, необходимых для продвижения на рынке Испании. José Luis Dominguez остановился на 500 компьютерах и благодаря своим играм заключил наибольший контракт в своей жизни.

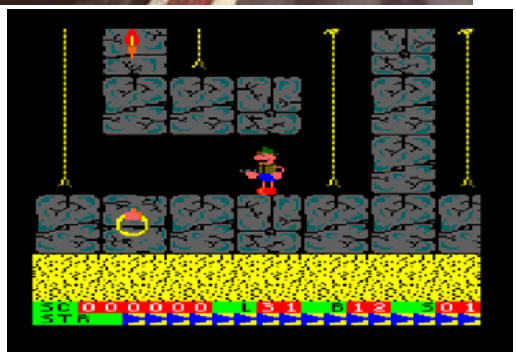
Работа над игрой **La Isla del Tesoro** началась сразу, после выхода игры Bugaboo the Flea.

Paco Portalo Calero решил занятся бизнесом, совместно со своим братом (Juan de Dios Portalo Calero) и основал компанию **Badasoft**. Они решили делать игры для души, не смотря на перспективы их прибыли. Их игра для ZX Spectrum (Koko Circus) так и не вышла в 1985 году. Компания была закрыта в 1987 году.

Paco Suarez Garcia так же ушел из Indescomp, игру La Isla del Tesoro отменили. В своем интервью, Paco Suárez приводит некоторые цифры их сотрудничества с Indescomp: они платили нам 50 000 песет в месяц и роялти. В итоге общая сумма составляла миллион песет.

Pedro L. Ruiz López родился в Guadalajara, пришел к компьютерам в студенческие годы и реализовал свои знания в семейном бизнесе.

В те годы было мало игр для Commodore PET, VIC-20, ZX 81, мало информации о программировании. Читая журналы, он



обнаружил, что существует набор инструкций для 6502. После небольших экспериментов на ассемблере, он был шокирован скоростью компьютера в отличии от программ на Бейсике. Все это мотивировало на изучение программирования и он увидел в этом неограниченные возможности для творчества. Так же, счастливым совпадением стало его знакомство с Paco Suárez.

Pedro Ruiz вспоминает: «Когда то давно, я увидел нечто содержащее микропроцессор Rockwell 6502, дисплей и клавиатуру. Все началось с любопытства, можно ли программировать на этом компьютере. Со временем, я убедил родителей купить компьютер - Commodore PET. Я начал осваивать Бейсик, позже купил VIC-20 и C64. Indescomp продавал игры для Vic-20 и я поехал в Мадрид, чтобы купить их. Там я увидел Paco Suarez с его игрой La Pulga. Придя домой, я попробовал сделать нечто похожее, что увидел в этой игре. Мои эксперименты привели к версии La Pulga для Commodore. Вся работа была сделана за пару недель, очень быстро. Моя жена пред-

ложила показать это Indescomp. Так в 1983 году появилась игра **Booga-Boo the Flea**. Так же, как и Paco Suárez, не ожидая ничего получить в замен, я снова поехал в Indescomp. В те годы было сложно в Испании, большая безработица. Я встретился с Jose Luis Dominguez. Он спросил, сколько нужно времени, чтобы сделать игру ? Неделю. Вы бы сделали ее для C64 ? У меня есть C64. Я даю вам возможность и вы сделаете игру».

Через две недели он получит 200 000 песет за работу.

Pedro Ruiz: «Paco занимался только версией для ZX Spectrum, а я знал язык программирования для Commodore, по этому версию для него сделал я. Его наняли в команду программистов Indescomp и J.L. Dominguez поручил ему возглавить ее. Indescomp получил команду, способную делать продукты для 3-х платформ - ZX Spectrum, Amstrad, Commodore. Кроме меня, это была команда Made In Spain, Paco Suárez и Paco Portalo. Игр для Commodore продавалось не много, так как он не был распространен в Испании».

После финансовых разногласий, из Indescomp ушла команда Made In Spain, вскоре ушли и Paco Suárez, Paco Portalo (неудачная игра La Plaga Galáctica для Amstrad CPC).



Совместно с художником Juan Jose Redondo и Pedro Sudon Aguilar, они создали свою компанию **Cibernesis**. Игры Cibernesis



для ZX Spectrum сейчас доступны для скачивания.

Pedro Ruiz: «Paco Suárez вернулся в Indescomp, но уже занимался программированием большого компьютера - **PMDS (Philips Microprocessor Development System)** - машина, позволяющая программировать для других платформ с одного терминала. PMDS состоит из центрального терминала, в котором создаются программы для разных компьютеров (ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX и C64) и нескольких отдельных терминалов для программистов и художников, которые отправляют свою готовую работу на центральный терминал. PMDS помогала быстро отладить созданные игры, что существенно отличалось от обычного процесса, непосредственно на обычном компьютере. Параметры PMDS: процессор 68000, 20мб жесткий диск, 256 кб памяти (дополнительные 256 кб стоили 256 000 песет).

Терминалы с лучшей клавиатурой, которую я только видел в своей жизни. Стоимость каждого 400 или 500 тысяч песет. Они последовательно связаны с основной машиной, одновременно в двух терминалах могли работать четыре человека. Ресурсы основной машины были доступны на всех терминалах».

Далее интервью с людьми, работавшими в Indescomp.

José Ramón Fernández Maquieira (коммерческий директор).

1. Поддерживаете ли вы контакт с миром видео игр ?

Нет.

2. Расскажите о своей работе в игровой индустрии.

После успешных игр La Pulga и Fred, Pedro Ruiz из Indescomp набирал команду для разработки видео игр. Через него я получил работу, связанную с этим. Сначала, я изучал программирование по книгам, позже работал на Unix (Philips PMDS II). Наша команда в Indescomp (Diaz, Morales, Suarez, Ruiz) с технической точки зрения будет превзойдена только в период работы в Ópera Soft, когда к нам пришли Paco Menéndez, Gonzalo Suarez и Ángel Zarazaga.

Когда я начал работать в Indescomp, я увидел, что это был семейный бизнес и ее президент José Domínguez часто пил кофе с разработчиками и реально был вовлечен в нашу работу. Вскоре у нас появились графический дизайнер - Carlos Alberto Díaz de Castro и музыкант Ángel Zarazaga Escribano. Через год после моего пребывания в Indescomp компания выросла с небольшого дистрибьютора программного обеспечения и периферии к дистрибьюции Amstrad по всей



Испании.

3. Вы много работали с компьютером MSX, мне кажется, это был ваш любимый компьютер ?

Indescomp и Ópera soft сделали для него эксклюзивные игры, например Dip Dip. Я не знаю, говорил ли где то, что MSX был лучшим для меня компьютером, но в Indescomp основные игры делали для Amstrad CPC и MSX, так как разные производители компьютеров хотели иметь игры в комплекте. Фактически Dip Dip была моей первой игрой для MSX.

4. Какие сложности были с MSX в сравнении с другими платформами ?

По моему MSX был лучшим компьютером для игр, в сравнении с ZX Spectrum и C64, а затем и с Amstrad CPC. У него был видеопроцессор с выделенной памятью, чего не было у конкурентов, система картриджей, которая хотя была дороже, но надежнее и быстрее ленты. Кроме того нам была доступна вся оперативная память. Основная причина того, что европейские игры для MSX уступают играм для ZX Spectrum - они были сделаны на основе версий игр для ZX Spectrum и ожидалось незначительное количество продаж. Это не имеет ничего общего с параметрами компьютера. Проблема с ними была более коммерческой, чем с какими либо другими компьютерами. Они были на рынке Испании и Голландии, но например, в США не смогли победить Commodore, и по этому производители делали игры для этих рынков малым тиражом.

Наша методология со времен Indescomp предполагала легкое управление версиями видео игр. Каждая программа была разработана слоями, что было необычным в то время, допустим графический слой был независим полностью от другой части игры. Мы разработали графический интерфейс для каждого компьютера (но не игры), развивая его с каждой программой, пытаясь повысить производительность и используя железо каждой платформы.



Carlos Alberto Díaz de Castro (начальник отдела графики).

Я любил рисовать комиксы и однажды моя мама показала мои работы родственнику, который работал в Indescomp. Им понравилось и в 1985 году я начал работать в качестве графического дизайнера, позже там появились четыре программиста. Я делал всю графику для них. Я никогда не забуду свой первый день работы. После собеседования мне сказали сделать рисунки в сетках 8x8. Им понравилась моя работа. Далее они посадили меня за Amstrad CPC 464 с флоппи драйвом. Я даже не знал, как его включать ! Paco Suarez дал мне документацию по программе рисования и через несколько дней была готова графика к игре Slapshot. Так я потерял свой страх и получил опыт в компьютерах. Так же я помню, как создавал графику для MSX - помещал пиксели в монохроматический режим, представлял цвета и давал им цветовой код... потом, запуская программу в цвете, я проверял результат. Там была идеальная атмосфера для работы и мы хорошо понимали друг друга. Я все еще поддерживаю связь с бывшими коллегами и мы видимся на разных ретро фестивалях.

Работа в этой компании была очень приятна, там было много отделов, так как они занимались не только видео играми - по соглашению с Amstrad они были ее дистрибьюторами в Испании - делали для них видео игры (CPC 464, 6128, Amstrd PCW).

José (Juan) Antonio Morales Ortega.



У меня первыми компьютерами стали ZX Spectrum и Commodore Vic-20. После этого я начал работать в Indescomp. Paco Suarez занимался исследованиями и разработкой программ, J. R. Fernández занимался административными и коммерческими вопросами, C.A. Díaz - управлял графическим отделом, а я руководил командой разработчиков видео игр.

В первой половине 80-х в Испании было мало разработчиков видео игр, ими руководили очень молодые люди и рынка как такового не было. Что вы скажете ?

Работа в Indescomp связана с сотрудничеством с Amstrad. Мы делали для них игры, взамен они дали нам права на продажи своих компьютеров. Так мы уже более менее начали разбираться в этой индустрии.

Indescomp развивался в сфере

продаж компьютеров, уделяя меньше внимания разработке программ. Так появилась идея создать свою компанию именно для видео игр. В нее вошли люди из Indescomp и Made in Spain. У нас был хороший доход, особенно если считать, что большинство из нас были очень молодыми людьми в то время.

Что случилось с игрой Exterminator для ZX Spectrum ?

Игра вышла для Amstrad CPC в 1987 году, но для Спектрума ее восстановили только в 2016 году.

Когда мы делали игры для Indescomp, часть из них так и осталась не изданными. О ней мне напомнил Carlos Alberto Díaz de Castro.

Paco Suárez Garcia.



Родился в 1954 году в Cáceres. Прежде, чем стать программистом, Paco был дизайнером, что объясняет, почему его программы сделаны с хорошим вкусом.

У Paco интересный способ создавать программы - он сначала думает, как что то сделать (программирование, трюки), а потом думает о самой игре (идея, сюжет, персонажи). Когда подпрограмм достаточно, идея появляется быстрее.

1. В настоящее время вы занимаетесь видео играми ?

Профессионально - нет. Я занимаюсь разработкой программ для компаний и госучреждений. Моя работа оставляет определенное количество свободного времени и я могу посвятить это время видео играм.

2. Какими проектами вы занимаетесь в этом плане ?

Я разрабатываю движок Xitai-E (https://xitai.es), который позволяет разрабатывать довольно сложные видео игры без необходимости программировать каждую строку кода. Я всегда хотел создать инструмент для людей, которые имеют хорошую идею, но у них мало или вообще нет опыта в программировании.

3. Расскажите о вашей компании Mandanga Games.

Мы использовали сайт для публикации 2D версии La Pulga. Это были первые пробы с движком Xitai-E. Сегодня компания не имеет ничего общего с компьютерными играми.

4. Появление смартфонов и разработка мобильных приложений принесли пользу или вред видео играм ?

Здесь два момента. Один из них связан с распространением устройств, которые имеют достаточную вычислительную мощность. Это позволяет сделать доступными хорошие игры, сделанные одним человеком или небольшой командой. Второй - рост легкости программирования таких устройств. С появлением мощных инструментов сегодня довольно легко создавать видео игры. Это хорошо для игроков, цены упали и жесткая конкуренция. Появились крупные компании с достаточным капиталом для создания крупных проектов, с другой стороны есть много небольших компаний, которые быстро закроются без инвестиций.

5. Ваша любимая игра ?

Это создание инструментов для программирования видео игр. Мне нравится язык Python по многим причинам. Но, я всегда стараюсь использовать тот язык, который лучше всего подходит для разрабатываемого мною компонента. По этому мои проекты всегда многоязычны.

6. Какая операционная система для вас лучшая ?

За 35 лет карьеры профессионального программиста я изучал десятки операционных систем. У меня нет проблем с работой на любой из них. Я стараюсь делать свои программы переносимыми для разных систем. Сегодня для меня Linux (Arch) предпочтительная система, так как она наиболее надежна, гибка и полезна для моей работы. На телефоне я использую Android, который мне не нравится.

Для работы, в основном я использую настольный компьютер. Через телефон я управляю проектами и связываюсь через емайл, а планшет я использую для игр или чтения. Иногда в поездку я беру ноутбук. Так же, я предпочитаю разговор лицом к лицу с друзьями.

7. Лучшее изобретение компьютерной науки по вашему ?

Я думаю это еще впереди - исчезнет необходимость в работе

и останется просто жизнь. Это - не изобретение компьютерной науки, но все идет к этому.

Paco Portalo Calero.

Родился в 1958 году в Badajoz. В 2009 году вышла книга о создании видео игры «Bugaboo, un hito en la historia del software español».





AMSTRAD ESPAÑA

После ухода команды разработчиков видео игр и покупки в 1987 году компании Indescomp компанией Amstrad (от 21,6 до 32 млн. фунтов стерлингов, частичная оплата акциями Amstrad), José Luis Dominguez возглавил эту компанию, которая получила название **Amstrad España** и занялся продвижением продукции Amstrad в Италии.



Jose Luis Dominguez bien acompañado

На фото - José Luis Dominguez на фестивале ретро компьютеров Amstrad Eterno 2018.

В США компания Indescomp International U.S.A. (Lake Forest Illinois, 60045) в 1985 году хотела запустить производство компьютера Solavox CPC 6128. Стоимость за версию с цветным монитором - $799, с зеленым - $699. Компьютер работал с CP/M 2.2. Кроме нее, в комплект входил текстовый редактор и игра Roland In Time.



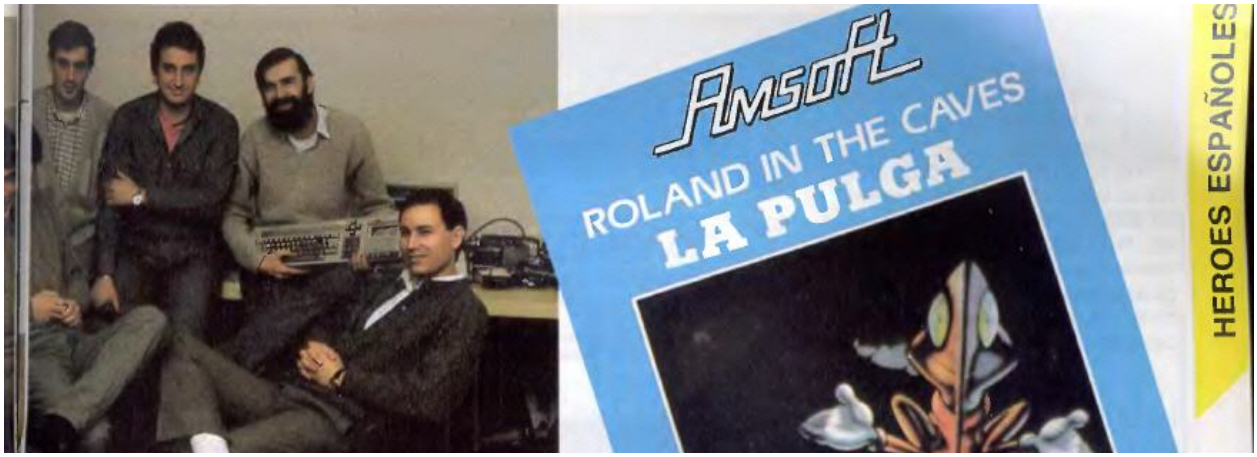
Angel Zarazaga, ex compañero nuestro y experto en la programación de «lo imposible». En esta ocasión ha sido el encargado de crear la rutina de impresión.



Ángel Zarazaga Escribano.
Музыкант.

Далее я размещаю игры, созданные либо изданные компанией Indescomp. Я не ставил за цель разместить все ее игры, в том числе переизданные ею (например Jeff Blitzkrieg Minter для компьютера Vic-20).

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик/Издатель	Цена
Blackjack	1984	msx	Indescomp, S.A.	
Campeones del Mundo de Rallyes	1985	cpc	Paco Suarez Garcia, Carlos Alberto Díaz de Castro/ Indescomp, S.A.	2300-3000 Pts
Comecocos + Froggy	1983	zx	compilations/Indescomp, S.A.	1690 Pts
Cosmos	1985	msx	J. Luis Garcia/Indescomp, S.A.	3800 Pts
Dip Dip	1985	msx	José Ramón Fernández Maquieira, Carlos Alberto Díaz de Castro, Ángel Zarazaga Escribano/I Indescomp, S.A.	
Disco Obsequio 128, 1-4 (Compilations)	1985-1987	cpc	Indescomp, S.A.	
El Bingo	1985	msx	Indescomp, S.A.	
Exterminator	1985-1987	cpc zx	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro/Microbyte, S.A/Indescomp, S.A.	
Fred (Roland on the Ropes)	1983-1984	c64 cpc zx	Pedro L. Ruiz López/Fernando Rada, Paco Menéndez, Camilo Cela Elizagarate/Carlos Granados Martinez, Paco Menendez, Fernando Rada Briega, Juan Delcan/Indescomp, S.A./ Quicksilva	1600-2050 Pts, £6.95
Fred + La Plaga Galáctica (compilations)		cpc	Indescomp, S.A.	
Fumiga (The Polluting Bacteria)	1987	cpc	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro, Ángel Zarazaga Escribano/Indescomp, S.A.	
Fútbol	1985	msx	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro/Indescomp, S.A.	2300-3000 Pts
Hockey (Slapshot)	1985	c64 cpc msx	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro/Indescomp, S.A./Anirog	1600-2500 Pts
La Bruja		zx	Jose Ramon Fernandez-Maquieira/Microbyte, S.A.	
La Isla del Tesoro (**unreleased**)		zx	Paco Suarez Garcia, Paco Portalo Calero/ Indescomp, S.A.	
La Plaga Galáctica	1984	cpc	Paco Suarez Garcia/Indescomp, S.A./Amsoft	£8.95
La Pulga (Bugaboo, Booga-Boo)	1983-1986	c64 cpc msx zx zx81	Pedro L. Ruiz López, Ángel Domínguez, Félix Arribas/Juan Jose Redondo/Paco Suárez Garcia, Paco Portalo Calero/Indescomp, S.A./Quicksilva	1600-2050 Pts, £6.95
Los Ladrones del Tiempo	1985	zx	Cibernesis (Paco Suarez Garcia, Pedro Sudon Aguilar, Juan Jose Redondo)/Indescomp, S.A.	
Odisea Espacial		zx81	Indescomp, S.A.	
Pack Indescomp Obsequio (compilations)	1987	cpc	Indescomp, S.A.	
Países de América (Asia) (compilations)	1984	msx	Indescomp, S.A.	
Quinielas y Reducciones	1985	msx	Javier Cruces Fernandez/Indescomp, S.A.	
Robin	1986	cpc	Paco Suarez Garcia, Carlos Alberto Díaz de Castro, Ángel Zarazaga Escribano/Indescomp, S.A.	
Roland in the Caves (compilations)	1983	cpc	Indescomp, S.A.	
Slapshot	1985	cpc msx zx (**unreleased**)	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro/Indescomp, S.A./Amsoft	£8.95
Star Fighter + Invasion Force (compilations)		zx81	Indescomp, S.A.	
Supertripper	1985	cpc msx	Paco Suárez, Pedro L. Ruiz López, Jose Ramon Fernandez-Maquieira, Carlos Alberto Díaz de Castro/Indescomp, S.A.	2300-3000 Pts
Wrangler	1985	msx	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro/Indescomp, S.A.	3900 Pts
INDESCOMP - Investigación y desarrollo de computadoras				



DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

COPYRIGHT 1991 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.







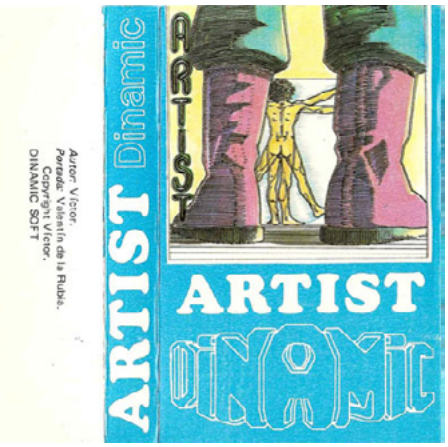
Перенесемся на пару километровкзападу,отцентраМадрида. С 1982 года работала компания **Microdigital Soft, S.A.** Ее директором по продажам в период с 1982 по 1990 год и одним из людей, кто участвовал в создании торговой марки **Dinámic** был **Jesús Alonso Gallo**. **Братья Ruiz (Pablo, Victor и Ignacio «Snatcho», «Nacho»)** сумели сделать эту торговую марку известной не только в Испании, но и за ее пределами (позже они создали Dinámic Multimedia, а в 1999 году - компанию FX Interactive). Victor Ruiz: «Брат нашего отца проживал в Лондоне, и однажды, приехав к нам в гости, привез компьютер ZX 81. Таким было наше знакомство с компьютерами в 1981 году. Мы делали свои первые шаги в программировании и когда в 1982 году появился компьютер ZX Spectrum, мы конечно захотели купить его. Деньги на него нашли после продажи компьютера ZX 81. Дядя купил его так же, как и ZX 81 и в октябре привез в Мадрид. Мы были поражены его возможностями и проводили за компьютером все время, всю ночь !» Victor и Nacho начали писать свои первые программы на чердаке своего дома. Компью-



тер был подключен к черно-белому телевизору (14” Philips), так как единственный цветной телевизор был в гостинной. Так же у них был микропривод. Только после выхода Abu Simbel Profanation был куплен дисковод и цветной монитор. Через время, они поняли, что их работа может принести результат. Но пока что речь шла о клубе пользователей компьютера, списке возможных его участников и выпуске журнала по программированию. Фактически их первыми двумя программами и стали первые игры Dinámic. На их создание ушло несколько месяцев. После того, как Nacho увидел игру The Hobbit, братья решили сделать подобную игру. Первой - стала игра **Yenght** (1984 год, авторы Victor Ruiz Tejedor и Ignacio Ruiz Tejedor, обложку нарисовал **Valentín de la Rubia**, музыкальные эффекты сделал **Luis Rodríguez Soler**). Игра содержала графику и представляла собою первое текстовое приключение, созданное в Испании. Именно Pablo выдвинул идею о возможной продаже готовой игры. Расходы на создание 500 обложек на кассете, составили 17430 песет. На рекламу в компьютерном журнале ушло 40000 песет, 11000 - на кассеты и 12000 - на конверты и марки. В целом на первую игру потратили 83527 песет. Santiago сделал большой рисунок для рекламы. Получив заказы, они отправляли видео игры по почте. Когда они получили первый важный заказ от магазина, работа над необходимым количеством копий заняла всю ночь. На обложке кассеты мы можем увидеть надпись - Dinamic, Dep. L.M. 21139. Стоимость игры - 1800 песет ($11,6) была удачный выбором и успех был впечатляющим. С первых дней компании, Victor



и Nacho были программистами, Santiago делал рисунки. Сначала, кто то выдвигает идею игры, далее - работают над ее графикой и постепенно игра проявляется. На тот момент братья имели свои готовые программы, подпрограммы и наработки по графике. По этому они решили объединить все эти вещи и выпустили программу для рисования **Artist** (1984 год), цена - 1000 песет. На кассетной обложке уже написано - Dinamic Soft. После выхода этих программ, планы по созданию клуба выросли до создания компании по программированию. Компании хорошо развивались в Великобритании и по этому братья решили создать свою. Для начала нужно было выбрать название, создать логотип. Братья собрались в комнате Pablo. В то время они думали выбрать короткое имя, на примере компаний, которые им нравились - Ocean, Ultimate, Imagine. Одним из вариантов, было название NCM (Nacho Código Máquina) или Машина Кода Начо. Так же был вариант из трех первых букв имен братьев. Логотип рисовал один из учеников школы, который в то время делал карикатуры, а

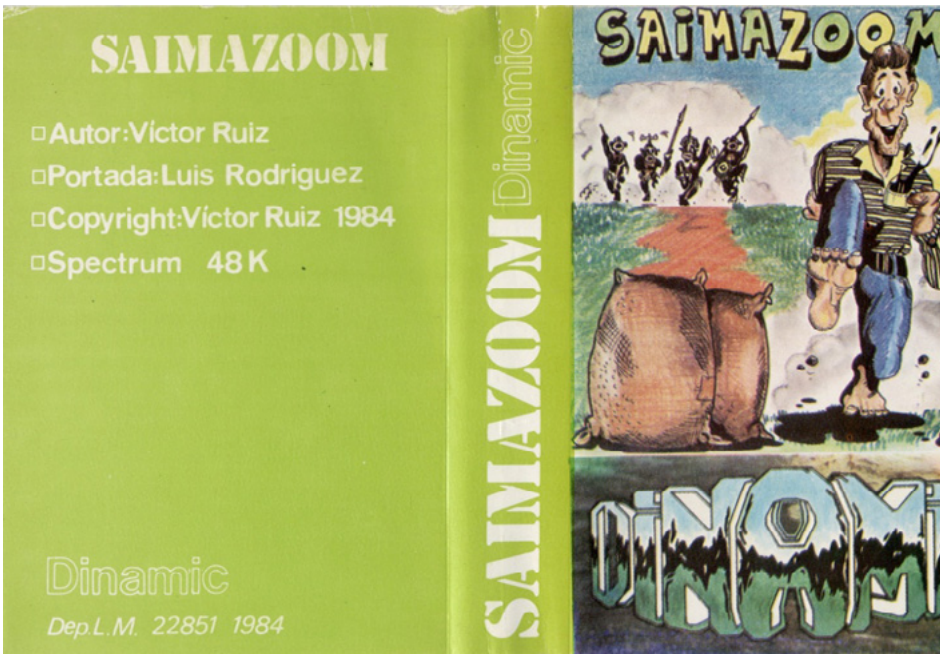




сейчас работает архитектором. В итоге названием компании стало **Dinámic Mansion**. Первая игра была сделана в апреле 1984 года, в мае было подано объявление в журнал. Во втором номере журнала Microhobby появились заметки об их играх - Yenght и Saimazoom, программе Artist. Обе игры продавались по 1800 песет, достаточно большая сумма в то время для Испании. Об этих играх узнали читатели, это стало хорошей рекламой и братья знали о реак-

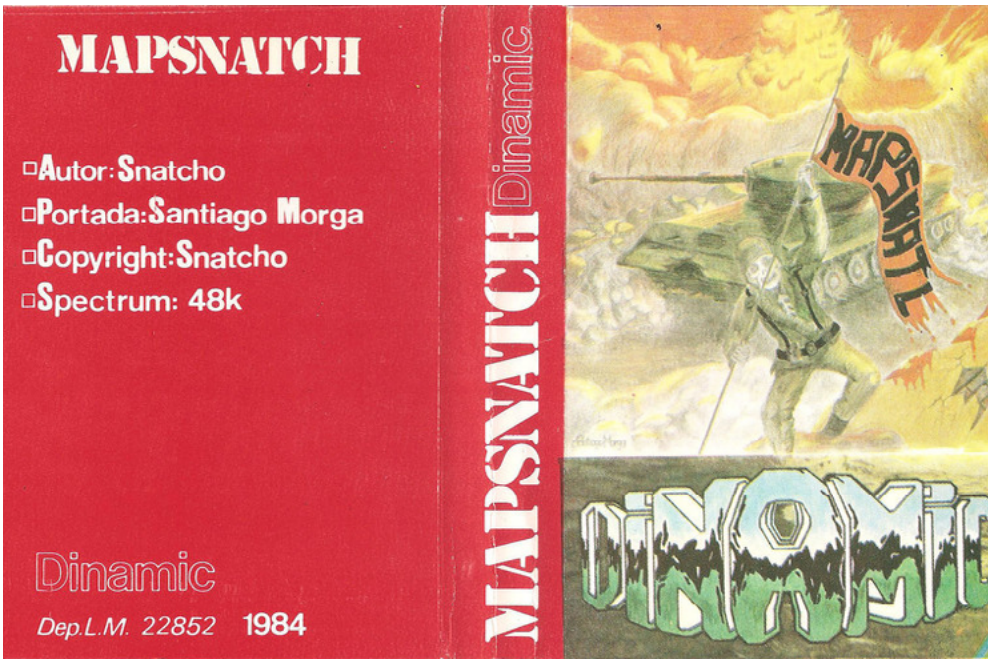
ции читателей на свои игры. Начиная с 8-го дня после выхо-



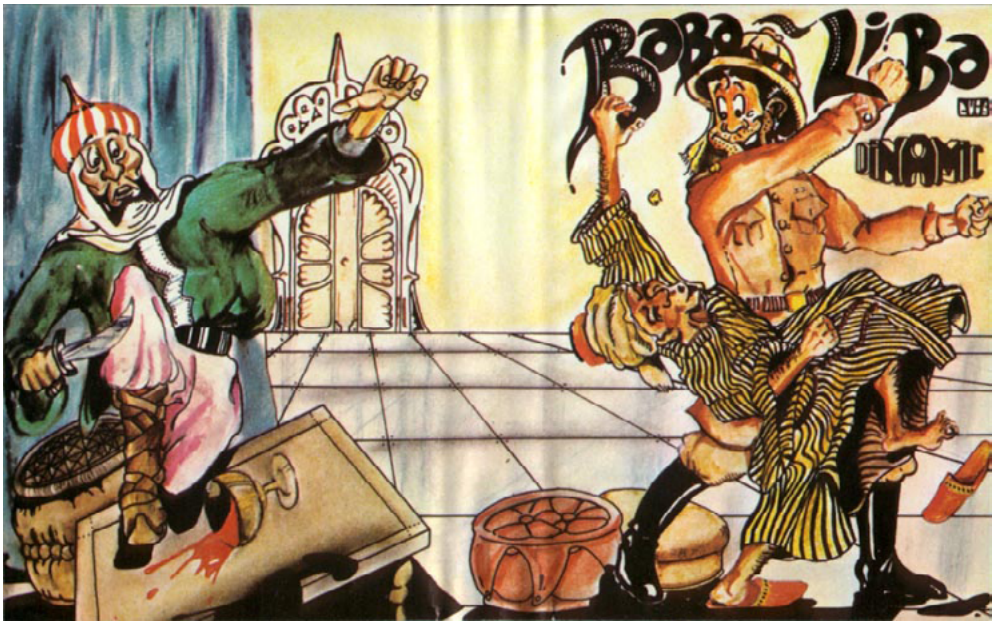


да игры братья начали получать письма от покупателей, их было столько, что почтальон не мог поместить их в почтовый ящик ! Таким образом, 8 мая 1984 года, с чердака дома в районе Boadilla del Monte города Madrid началась история Dinámic. Тогда появился псевдоним Snatcho и использовался для 8 битных игр компании. Сама игра Yenght не была лучшей среди других игр Dinámic, но была первой испанской игрой в своем типе. По сравнению с доходами компаний Великобритании, игра Yenght принесла смешной доход. Dinámic продала более 500 копий игры, после этого были продажи коробочной версии игры. Точных цифр продаж нет, так как Dinámic сначала продавала игры по почте и не думала продавать их через магазины. У братьев даже не было никакого транспорта для развозки кассет. Они договорились с владельцем магазина, что оставляют ему игры и в случае продажи получат деньги. В то время не было НДС, но был налог 5 процентов. Никто в налоговой не знал о видео играх, по этому налогов на видео игры не было вообще. По этому в то время все начинали как компании по компьютерам, издавали музыку, фильмы или книги. Pablo вспоминает: «На первые деньги от продаж мы купили монитор Antares. Он был огромен, по сравнению с нашим прежним телевизором Philips». Когда была готова первая партия игры Yenght, Victor уже начал работать над игрой Saimazoom. Игра **Saimazoom** - первая из серии игр об Индиане Джонсе. В лабиринте нужно найти четыре мешка кофе. Действие игры разворачивается на 100 экранах, мешки расположены случайным образом, один из них был в пещере, к которой нужно было найти ключ. Появление этой игры было таким же, как и игры Yenght - публикация в журнале Microhobby. В журнале, так же была опубликована карта игры. Через четыре месяца после публикации, в ноябре 1984 года игра поступила в продажу. Когда Victor работал над игрой Saimazoom, Nacho работал над своей игрой, которая имела элемент стратегии - **Mapsnatch**, а также отвечал за графику игры. В игре были бросание игральных костей, армии. Задача - захватить территорию и уничтожить армию противника (12 территорий). Можно играть против компьютера, другого игрока или против троих противников. Цена - 1800 песет. В то время они занимались только играми. Но уже возникала необходимость заняться продажами игр, стать дистрибьютором. Dinámic обратил внимание на концепцию магазина компании Sinclair. В то время компания подписала контракт с **MicroWorld S.A.** по продаже своей продукции. Они имели свою сеть магазинов и получили эксклюзивные права на распространение. Это стало ошибкой Dinámic, так как связало их в действиях. Летом 1984 года на полках магазинов было 3 игры (Yenght, Saimazoom и Mapsnatch). В ноябре 1984 года появляется игра **Babaliba**. Профессор (Johnny Jones, а в Великобритании - Indiana Smith) - герой игры Saimazoom, продолжает свои действия в коридорах древней Египетской пирамиды. Цель - собрать буквы, образующие проклятье, с помощью чего можно выйти из пирамиды. Информация об игре опубликована в 7-м номере журнала Microhobby. Цена составила 1800 песет (£6-7.95 в Великобритании, дистрибьютор





игр Babaliba и Saimazoom в Великобритании - SilverSoft Ltd). Оценки этих игр в журнале Crash были средними (48% и 53%). Dinámic не видел никаких роялти от продаж игр в Великобритании, для него уже сам выход на новый рынок был боль-

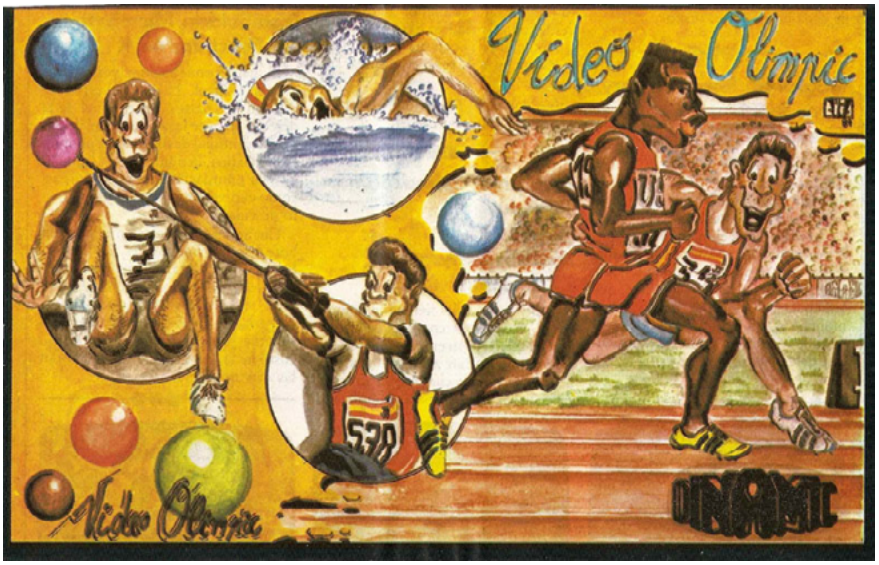






шим достижением.

Так же в 1984 году Dinámic работал над спортивной игрой, что позволило бы увеличить объемы продаж игр. В то время спортивной звездой был Daley Thompson и Nacho решил выпустить игру, связанную с легкой атлетикой. Над игрой **Video Olimpic** работали Nacho, **Santiago Morga B.**, Luis Rodríguez Soler. Цена составила 1800 песет. Информация об игре опубликована в 5-м номере журнала Microhobby - олимпийские соревнования по легкой атлетике. Дистрибьюцией игры занимались в Испании - Dro Soft, а в Великобритании - Mastertronic



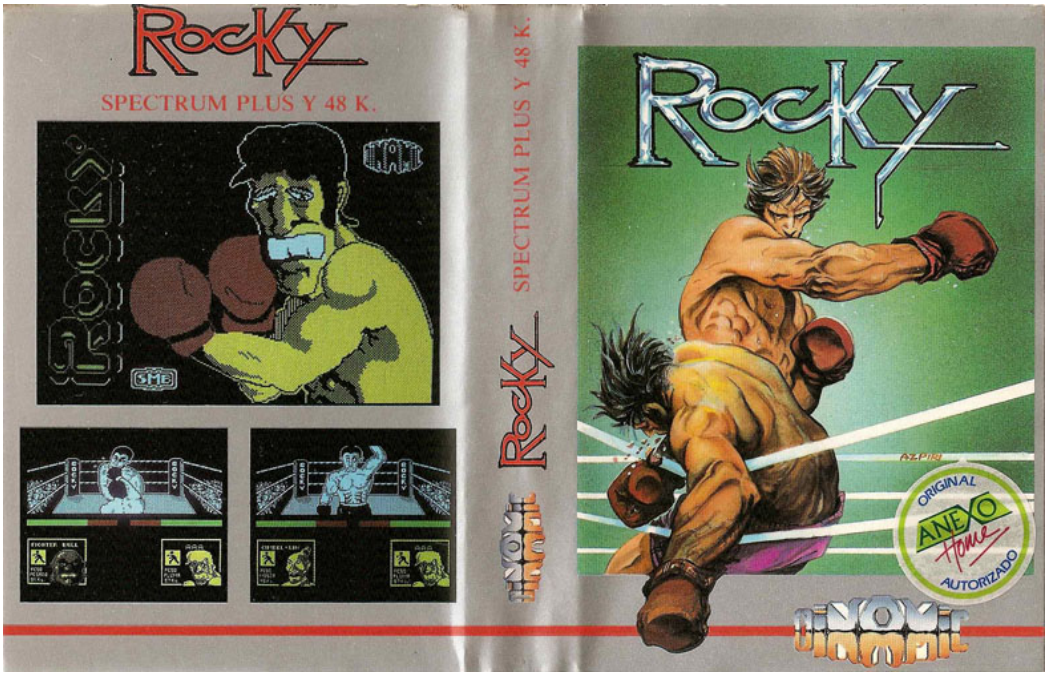
(цена в 1986 году £1.99-2.99 в Великобритании). В этот раз Dinámic получил часть прибыли от продажи игры за рубежом. В Европе было продано 250 000 копий игры для ZX Spectrum.



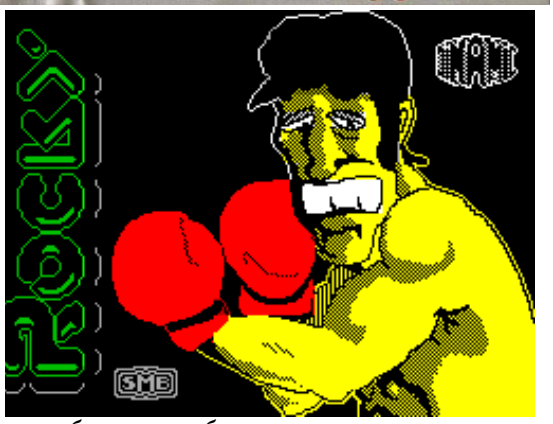
На фото - Santiago Morga B., первый иллюстратор обложек Dinámic.

Итак, в 1985 год Dinámic входил с 5-ю видео играми, заработанной известностью в Испании, качественными продуктами, доступными каждые несколько месяцев.

В этом году появляются ряд проектов, которые сделают продукцию Dinámic еще более успешной на рынке. Компания более тщательно занялась оформлением игр и рекламой в прессе, привлекала к разработке игр сторонние компании, что привело к тому, что ее игры были более качественными, красочными и успешными, чем у конкурентов. Для этого компания привлекла известного в Испании иллюстратора комиксов **Alfonso Azpiri**.







На фото в очках - Victor Ruiz, в синей куртке - Alfonso Azpiri.





Его работы отличались сочетанием ужаса, секса и эротики. Там были и женщины, и вампиры и мумии. Первым продуктом сотрудничества Alfonso Azpiri и Dinámic, стала обложка для игры **Rocky** (1985 год). Так же следует сказать, что это была первая игра Dinámic, в которой братья Ruiz не участвовали в ее разработке изначально, как разработчики (только Nacho участвовал в создании графики для MSX версии), версию для Amstrad CPC программировал Christian F. Urquhart, версии для MSX и ZX Spectrum сделаны соответственно Marcos Jourón Berzosa и компанией **Armid Soft**. Для ZX Spectrum игра стоила 1800 песет, для Amstrad CPC 2100 песет, и для MSX 875 песет. В Великобритании игру продавала компания Gremlin Graphics, и чтобы не было проблем с авторскими правами, название изменили на **Rocco**.

Pablo Ruiz: «Я познакомился с Alvaro Mateos Herrera, он был из Севильи, а я - из Мадрида. Мы подкалывали друг друга на счет акцента. Потом мы поехали в Севилью, он познакомил меня со своими друзьями и я понял, что нужно всегда ставить себя на место других людей и тогда все отличия между людьми воспринимаются с юмором. Мы приняли решение поддерживать своих, испанских разработчиков видео игр, используя наш опыт и возможности. Для нас важны были - обложка, графика и проработка игры».

Так началось сотрудничество Dinámic со сторонними разработчиками. Это не означало, что Dinámic отказался от своего стиля. Была создана компания Armid, она занималась програм-

мированием, а Dinámic делал графику. Графика - это то, что отличало игры Dinámic от других разработчиков, и это было заметно на уровне компаний из разных стран. Rocky - первая игра Dinámic, которая была упомянута в прессе до того, как будет опубликована.

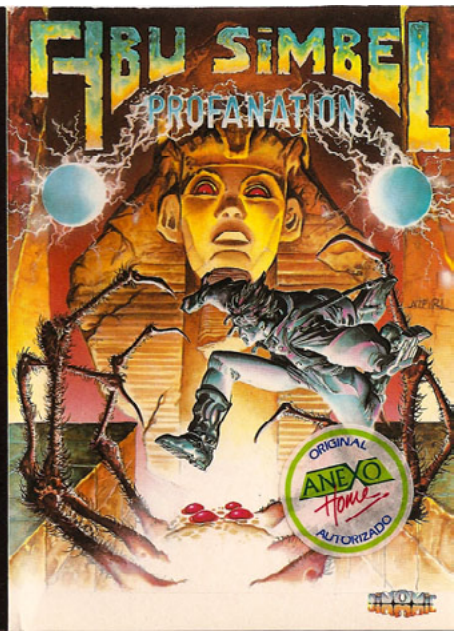
Итак, главным отличием, которое отличало Dinámic, был акцент на оформление игр, обложки для кассет. Это было очень важно для компании и позволяло привлечь внимание игрока, а игру - вывести на первые места по продажам. Кроме того, хорошие иллюстрации к играм позволяли погрузится в игру так же, как будто игрок читает книгу. Как мы уже знаем, за это отвечал иллюстратор Alfonso Azpiri. Благодаря сотрудничеству с Dinámic, он стал человеком десятилетия и легендой видео игр.

Начать сотрудничество с Alfonso Azpiri предложил Pablo Ruiz. Alfonso Azpiri: «Мне нравятся видео игры, ZX Spectrum... но я не знаю, сможете ли вы оплачивать те суммы, которые я беру за свою работу ? Я занимаюсь карикатурой, комиксами и имею внушительную коллекцию работ».

Pablo Ruiz спросил, сколько же он хочет за работу. Alfonso Azpiri: «Я беру 25 000 песет ($160)». Pablu Ruiz был шокирован, но согласился на такие условия, так как игры продавались тысячами копий, и такая сумма не была большой проблемой. Dinámic работал только год на рынке, в то время Pablo было 18 лет, он учился в колледже, жил в доме со своими родителями. За время сотрудничества с Alfonso Azpiri компания Dinámic выплатила ему до 7000 евро за созданные им иллюстрации для обложек видео игр.

Вложенные финансы позволили





Dinámic выйти на новый уровень видео игр. Игра Rocky была упомянута на первой странице обложки журнала **Microhobby**, что было необычно для Dinámic, а так же была начата дистрибьюция через компанию **Erbe**. Продажи журнала Microhobby составляли более 100000 экземпляров в неделю.



В это время уже расторгнут контракт о дистрибьюции с Micro World S.A., братья Ruiz обратили внимание на отечественную компанию - Erbe. Она так же находилась в Мадриде.

Pablo Ruiz: «Micro World S.A. не работал эффективно, так как была конкуренция со стороны множества магазинов. Например, такими были магазины Sinclair. Мы ставили перед собою большие цели и вышли на компанию Erbe, крупнейшего дистрибьютора страны. Я непосредственно вел переговоры с ее директором - **Paco Pastor**. У них были налажены связи с компаниями из Великобритании, было желание инвестировать и сделать все лучшим образом. Знакомство с Erbe стало второй из важных ступеней в росте Dinámic. Все это позволо нам выпустить Rocky на профессиональном уровне, от обложки игры и до каналов дистрибьюции. Первые партии обложек для игр мы заказали в небольших типографиях. За обложки для двух игр - Rocky и **Abu Simbel Profanation** нам пришел счет больше чем на 400 тысяч песет. Я позвонил в типографию, и сказал, что не имею такую сумму. Но хозяин успокоил меня, и сказал, что доверяет нам. Мы расплатились за наш заказ постепенно, как только получали прибыль».

В июне 1985 года Rocky оказался на полках магазинов.

После нее вышла игра Abu Simbel Profanation - третья часть Саги о Johnny Jones. Первая большая обложка Dinámic - для игры Abu Simbel Profanation. Она занимала две страницы. Игра была значима для Dinámic в 80-е годы. На этот раз Johnny Jones отправился в Египет, снова снимает проклятие фараона. Количество игровых экранов уменьшено до 45, но выросла сложность прохождения игры. Выбор Египта не случаен, братья Ruiz четыре

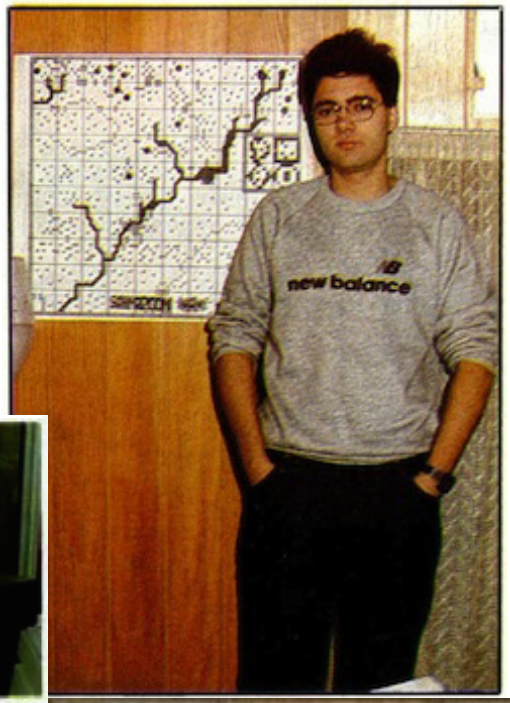
раза были в Египте и три раза в джунглях, по этому эта тема всегда привлекала их. Кроме этого, Dinámic объявила конкурс на прохождение игры. Победитель получал 50 000 песет. В 1985 году эта сумма была равной стоимости ZX Spectrum.

Так как Rocky хорошо продавалась в Великобритании, Gremlin Graphics принял решение продавать Abu Simbel Profanation (цена для ZX Spectrum - £7.95). По состоянию на 01.10.1985 года Dinámic получила от Gremlin Graphics £3591 (Rocky: продано 963 кассеты для ZX Spectrum, 1445 для Amstrad CPC и 2305 кассет Abu Simbel Profanation для ZX Spectrum.) Опыт работы с этой компанией был очень ценным для Dinámic. Rocky был номером один по продажам в Великобритании.

В 1985 году Виктору Руизу всего лишь 19 лет. Pablo занимался административными вопросами, Nacho занимался аудио и графическим направлением, Victor отвечал за проекты.

Торговая марка «**Future Stars**» используется для игр новичков программистов, которые пробуют свои силы в индустрии, так же они не дорогие по цене. Полноценовые игры продаются под торговой маркой Dinámic.

Victor Ruiz: «Я помню свою поездку и обед с боссом Gremlin в Ливерпуле. Я был в шоке от индустрии видео игр там. В отличие от Испании, видео игры были реальностью. У нас индустрия видео игр только набирала обороты. Рынок видео игр появился в Великобритании. Возросшая прибыль позволила нам купить автомобиль, дала экономическую независимость и возможность посещать Великобританию». Pablo Ruiz: «Я думаю, что во Франции продажи наших игр для Amstrad CPC превысили количество проданных игр для ZX Spectrum. Мы были очень юны в то время, зарабатывали хорошие деньги. Это даже не было заработной платой в то время. Я думаю, что никогда не получал деньги в виде заработной платы. После роста продаж видео игр наш образ жизни изменился радикально. Это был билет в одну сторону, без возврата обратно».





Año 1984. Con este aspecto tan juvenil Pablo Ruiz era ya el flamante director general de Dinamic.



На фото - Victor и Pablo Ruiz



Los directivos de Dinamic en su stand. De izda. a dcha: Pablo Ruiz, director general; Michel Angstadt, international Manager y Victor Ruiz, director de desarrollo.

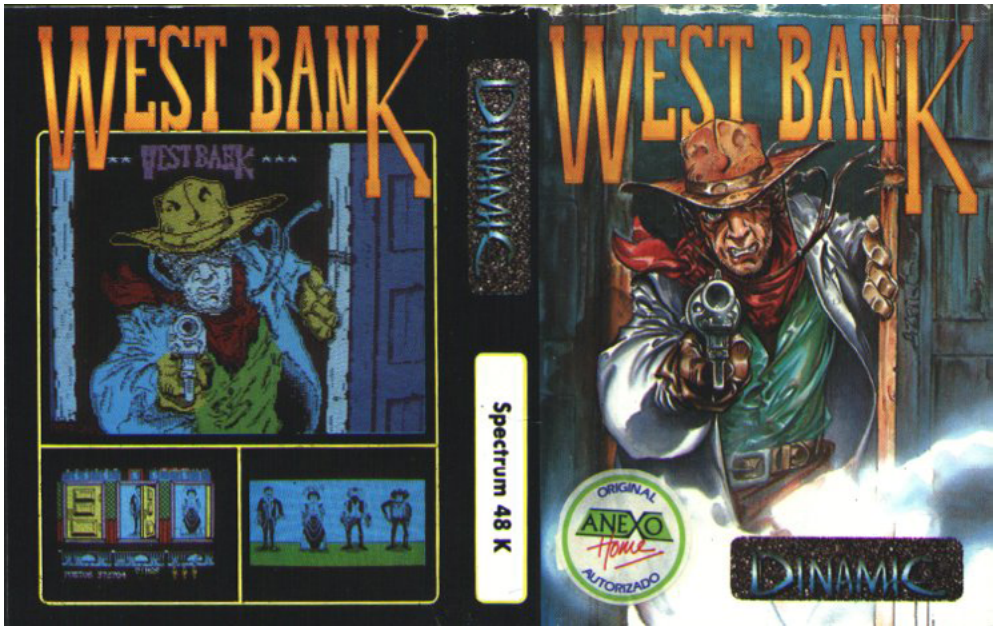


В октябре 1985 года была выпущена игра **West Bank**, а в декабре - **Sgrizam**. West Bank создавал

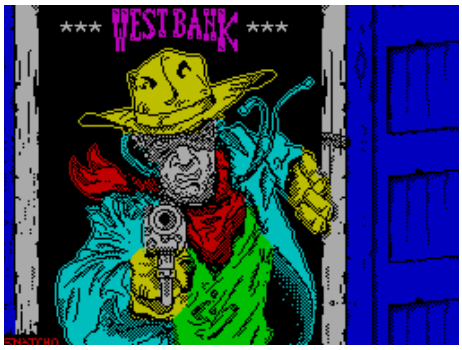
тот же программист, что и игру Rocky - Álvaro Mateos Herrera. Графику делал Nacho. Сюжет игры - Дикий Запад, золотая лихорадка, банки, соперники в борьбе за богатствами ничем не пренебрегают для этого, по этому стрельба так же важна в этой игре. Игра была портирована с аркадной игры и получила хорошие отзывы как в Испании, так и в Великобритании, причем в последней оценки были даже выше, чем у игры Rocky. Цена - 1950 песет. В Великобритании снова за дело взялась Gremlin Graphics (цена £7.95). Игра вышла так же для Amstrad CPC и MSX. Обложку для кассет сделал Alfonso Azpiri. Sgrizam - следующая аркадная игра, сделанная Dinámic. Нужно спасти принцессу и вдобавок получить богатства от Великого императора Cophenix II. Многочисленные враги усложняют вашу миссию. Принцесса заперта в подземелье, и в помощь вам дается меч. В Великобритании ее продвигала компания Americana Software и цена была намного ниже, чем в Испании (1950 песет) £2.99. Эта игра не была очень успешной, так как в 1986 году вышла более захватывающая и пользующаяся спросом на рынке игра - **Olé, Toro**.

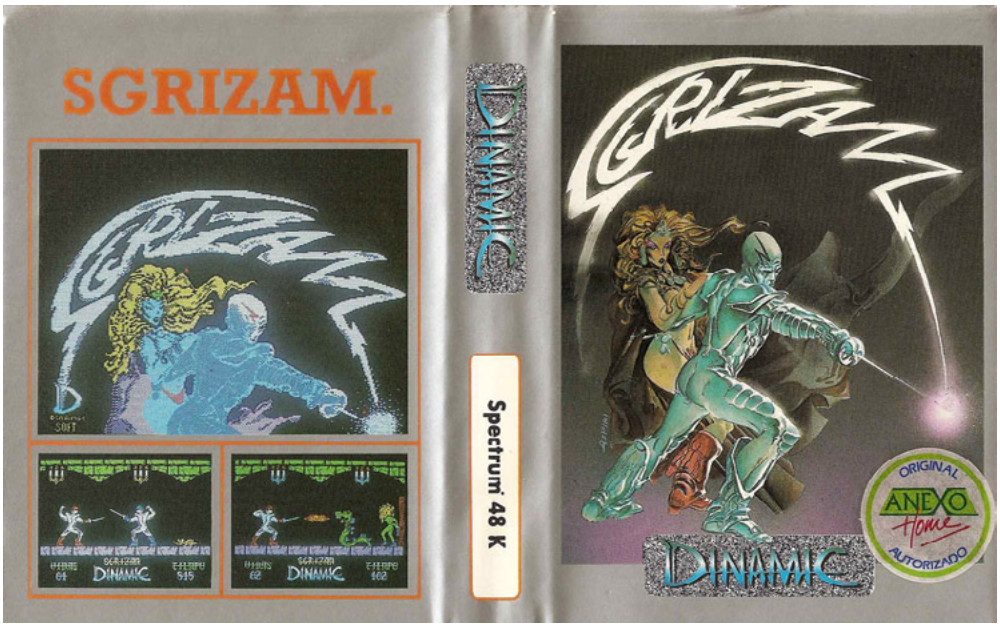
Pablo Ruiz: «Никто из нас не был любителем корриды, но так как мы испанская компания, мы решили выпустить игру о корриде. В игре вы должны совершенствовать свое искусство корриды и зарабатывать необходимые очки для этого».

Обзор игры вышел в журнале Microhobby и она получила высокие оценки от игроков. Как в будущем с заставкой к игре Game Over, компания Dinámic столкнулась с цензурой к ее обложке для игры Olé, Toro. Великобритания принимает любую военную игру, или









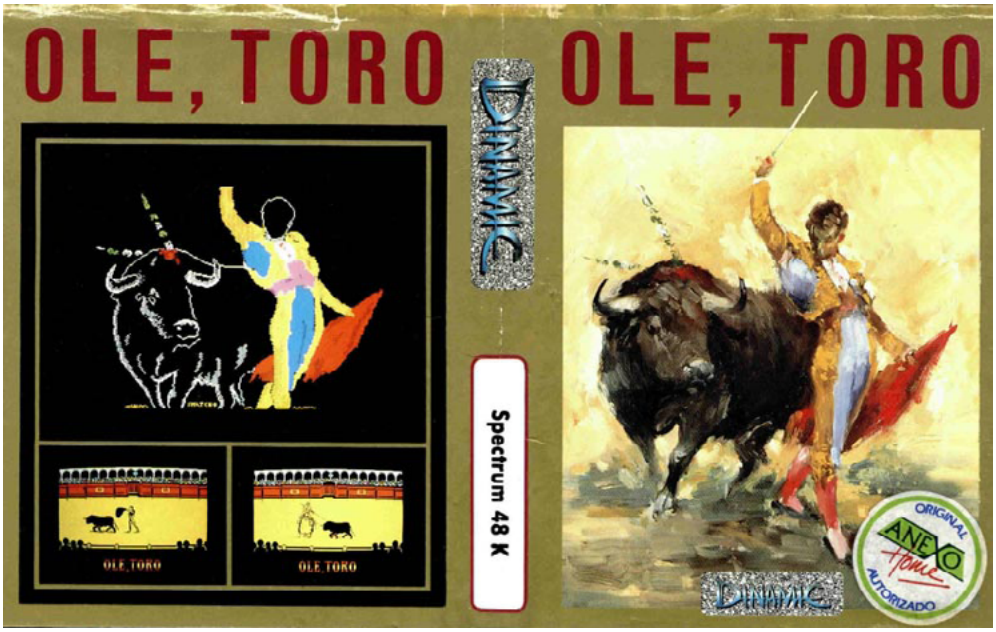
убийства, но не корриду. Для игры Dinámic были в новинку прорисовка художником каждого движения главного героя и консультация по корриде у специалиста Sánchez Manso. Обе игры - Sgrizam и Olé, Toro не получили хороший маркетинг в Великобритании, так как US Gold решили использовать дешевую торговую марку - Americana Software. Через неделю, после появления игры Olé,



Toro, в прессе упомянули новую игру - **Camelot Warriors** (первоначальное название - Excalibur). Выход игры задержался до кон-

ца февраля 1986 года. С чем это было связано ? Pablo Ruiz: «Это было первый раз, когда мы перед выходом игры сделали предварительную компанию по ее продаже. Сначала мы планировали на Рождество 1986 года выйти с игрой Ole, Toro. Мы делали рекламу Camelot Warriors в Microhobby и смотрели на оценки игроков, думали, что получим новый хит. Работа над созданием новой игры шла даже ночью. Журналисты поверили в это и преподнесли всем читателям. Чем больше ожидание игры, тем больше должна была быть интрига. Так же мы сделали ставку на обложку, сделанную Alfonso Azpiri, ведь покупатели уже помнят компанию Dinámic с ее особенным стилем графики». Все были измотаны работой над этой игрой, в добавок все надеялись, что качество кассетной ленты будет хорошим, и это позволит избежать известных ошибок с запуском игры.

Тестирование кассет в Барселоне выявило проблемы с лентой. Игра содержала защиту от нелегального копирования. Это только на несколько дней задержало появление пиратской версии игры. Не смотря на это, игра хорошо продавалась, гораздо лучше, чем это ожидали в Dinámic. Они пробовали сделать защиту с помощью подключающегося к ZX Spectrum устройства SD1. Без наличия такого железа игрок не смог бы управлять главным героем вообще. Но все планы Dinámic были разрушены через 20 дней, когда пираты сделали плату, которая копировала SD1 и была доступна по цене. В итоге игра продавалась с SD1, но уже поздние версии не было смысла продавать с такой слабой защитой. По отзывам журнала Microhobby, это была возможно лучшая игра Dinámic за все время. В Великобритании





игрой на дому и профессионализмом в производстве готовых продуктов для международного рынка. Victor Ruiz: «В то время мы не были профессионалами, маркетинг и создание продуктов были на начальном уровне. Наш домашний номер телефона был и номером компании Dinámic.



игру продавали две компании - Ariolasoft Ltd и Mastertronic (цены соответственно £8.95 и £1.99). Цена для Amstrad CPC - £9.95 (диск £14.95). Цена в Испании - 2100 песет. Ariolasoft Ltd не смогла достичь хороших продаж, но игра получила высокие оценки в прессе Великобритании. Эта игра стала определяющей в истории Dinámic, так как по ней уже четко было видно границу между работой над

Частые звонки начали надоедать моим родителям - так как нам часто звонили по поводу подсказок к играм, или тому подобному. По этому, через 2 года мы собрали капитал для переезда в свой собственный офис. Мы арендовали офис в огромном здании города Мадрида, на Площади Испании.

Четвертая часть саги о Johnny Jones должна была называться

Crystalis или Ice Glub, но она так и не была сделана.

В 1986 году на рынок выходит Nintendo Entertainment System. Это время появления 16-битных машин и ухода части компаний видео игр с рынка. Компания становится профессиональной - в марте 1986 года Microdigital Soft, S.A. регистрирует торговую марку Dinámic.

В это время сотрудники Dinámic переезжают со своего чердака (площадь комнаты 10 метров) Mansión Dinamic (Boadilla del Monte) и арендуют офис в **Башне Мадрида** - огромном здании, 142 метра в высоту, 37 этажей, построенное в 50-х годах XX века. Victor Ruiz: «Там были дешевые офисы, старые полы и все было похоже на какой то сон. Не смотря на это, мы были очень довольны. Наш офис был под номером 1 и располагался на 29 этаже. Открывался шикарный вид на город». Новый адрес - DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID. Pablo Ruiz: «Dinámic прошла через три этапа развития. В начале это была группа друзей и теневая экономика в придачу, хобби. Далее, я зарегистрировался как частный предприниматель. Третий - мы зарегистрировали компанию - Microdigital Soft. Название объединяло две вещи - микрокомпьютеры и програмное обеспечение. Dinámic - это только товарный знак». Когда братья работали в своем доме, их расходы были минимальны. После переезда, у них появились тысячи проблем. Нужно было иметь постоянный доход, чтобы позволить себе постоянный расход. Сначала их расходы состояли из платы за аренду офиса и оплаты секретарю по контракту. На переговоры с зарубежными компаниями сотрудники Dinámic летали за свои деньги.



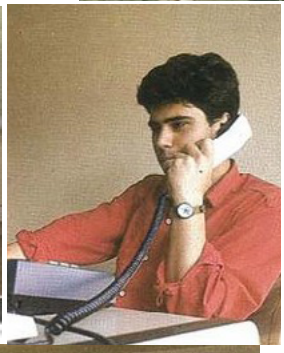
Со временем у них появился телекс.

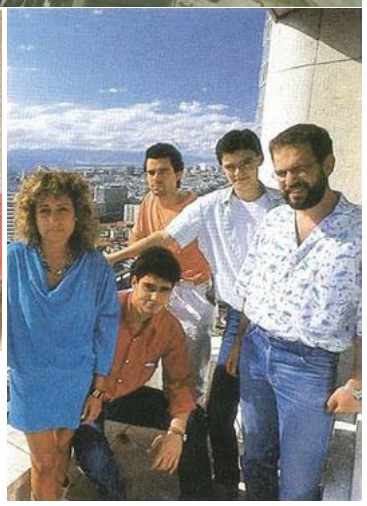
На фото - разработчики Camelot Warriors. Башня Мадрида, в офисе Dinámic



Работа над созданием игр была не нормированной - рабочий день мог завершится как в 9 так и в 11 часов вечера. Иногда сотрудники оставались на всю ночь. Они шли на работу в офис,





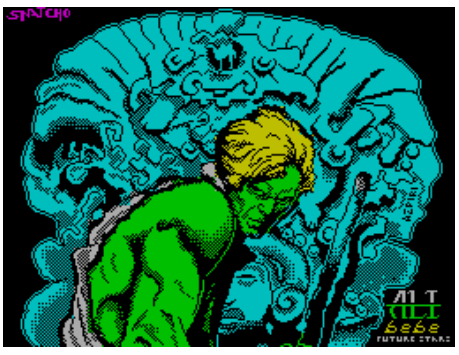


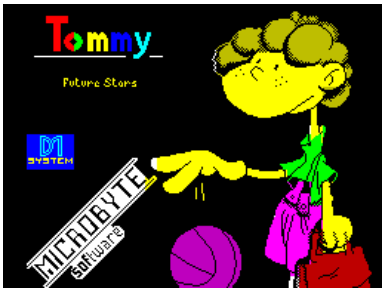


потом занимались в университете и обратно направлялись в офис.

Dinámic начал издавать игры, написанные молодыми талан-







тами. Идея заключалась в том, чтобы раскрутить их и в будущем получить еще более успешные проекты. Примером может служить соз-

данная торговая марка Future Stars. В период 1985-1986 годов под этой торговой маркой были изданы три игры: **Alí-Bebé**, **Krypton Raiders** и **Tommy**. Игры стоили по 999 песет. Кассетную обложку для игры Alí-Bebé сделал Alfonso Azpiri. Была реклама в журнале Microhobby. Но все это не сработало, отношения с разработчиками были не не высоте, продажи были ниже ожидаемого результата, поэтому больше не было издано игр под указанной торговой маркой. На фото в центре - Alberto Suñer,





программист игры Tommy.

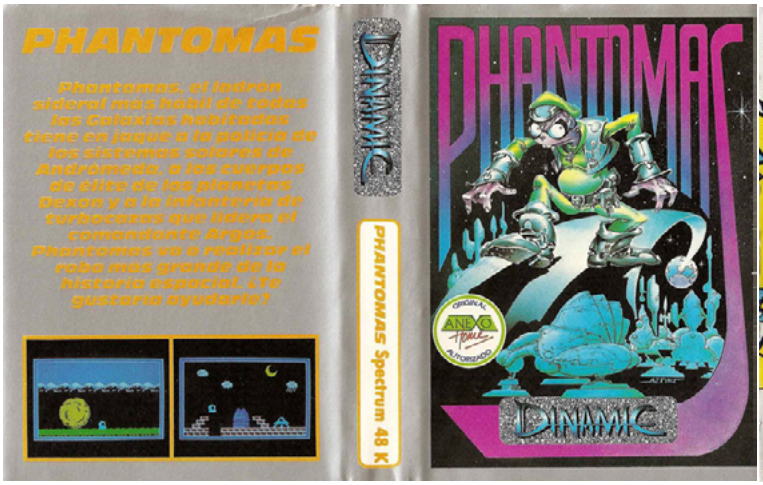
Летом 1986 года компания выпускает приключенческую игру **Cobra's Arc**, в которой игрок разгадывает тайны, скрытые в Храме Кобры. И после этого - сразу две части игры **Phantomas**. Физика главного героя похожа на ту, что была в игре Abu Simbel. Игра получила хорошие отзывы и оценки в журнале Microhobby. В конце 1986 года в Великобритании ее издавала Codemasters по цене в £1.99 (название второй части игры было заменено ими на Vampire, так же для отличия двух частей игры были внесены изменения в спрайт главного героя). Цена игры в Испании - 550 песет.

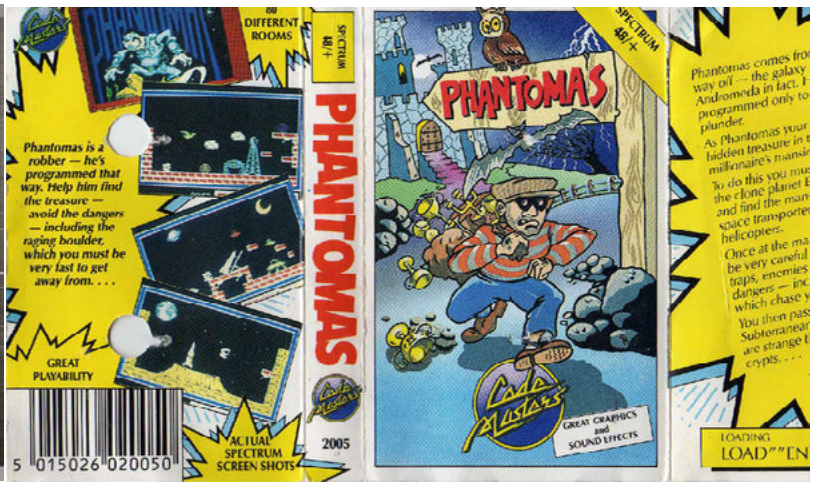


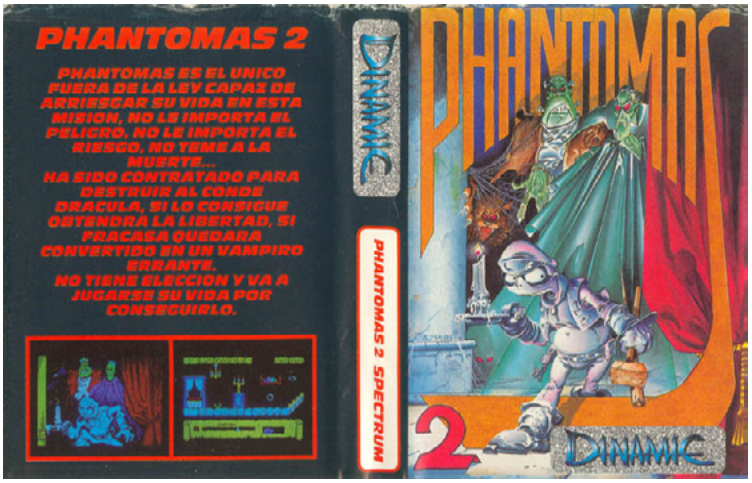


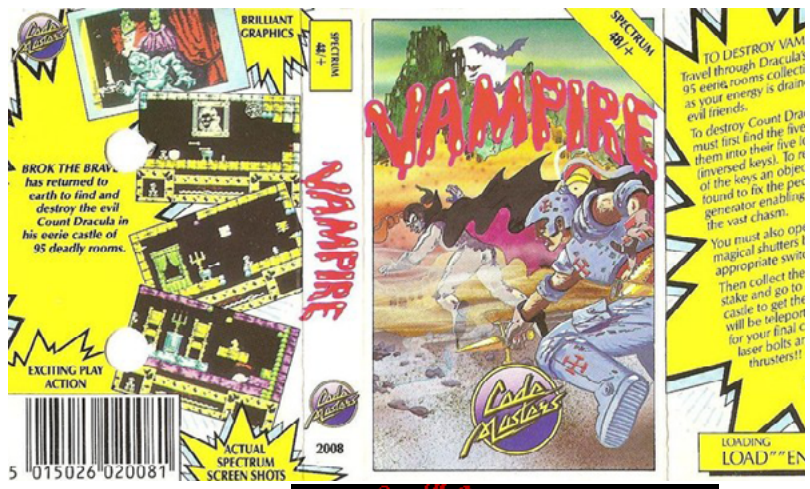
Pablo Ruiz: «Когда мы приехали к Codemasters, мы увидели двух подрост-

ков, которые делали игры для Mastertronic. Они находились в офисе их отца, который занимался бизнесом по продаже очков и контактных линз к ним. На нас вышел их агент Steve Cook. Оценки первой игры были средними, но после выхода второй части, ситуация изменилась и в прессе Великобритании игра получила высшие оценки». С выходом этих игр Dinámic завершил летний сезон 1986 года.

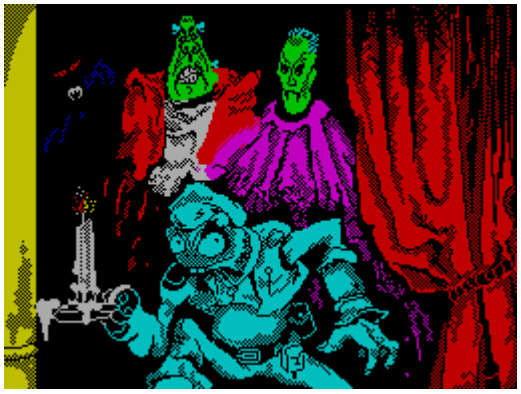




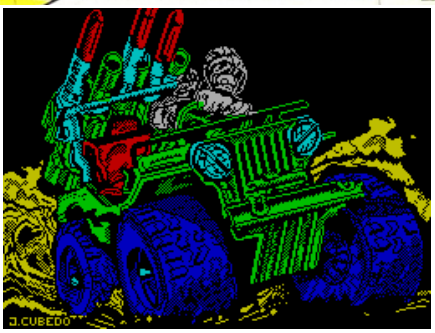


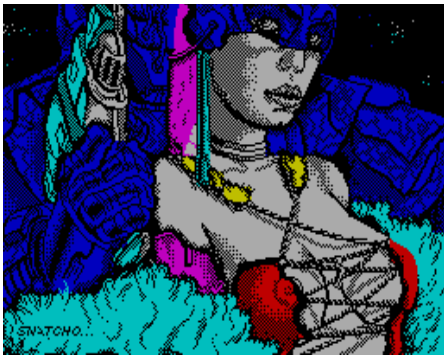






После игр Phantomas появились две игры, на которые Dinámic возлагал большие надежды. Речь идет об **Army Moves** и **Game Over**. Первая игра должна была выйти в трех частях - Army Moves, Navy Moves и Arctic Moves. За основу первой части игры взята известная аркадная игра Moon Patrol (Irem, 1982), второй - игра Green Beret. В первой части (написана в 1986 году, издана в 1987 году) игрок управляет джипом и вертолетом, уничтожая противника на своем пути. Во второй части, игрок управляет солдатом и действия разворачиваются на вражеской базе. Отличием было еще и то, что игра была записана на обеих сторонах кассеты. Игра стала





бестселлером в Великобритании и всей Европе. В Великобритании игру продавали компании Ocean (Imagine), Alternative

Software (Summit Software) и компания EDOS (Electronic Distribution of Software).

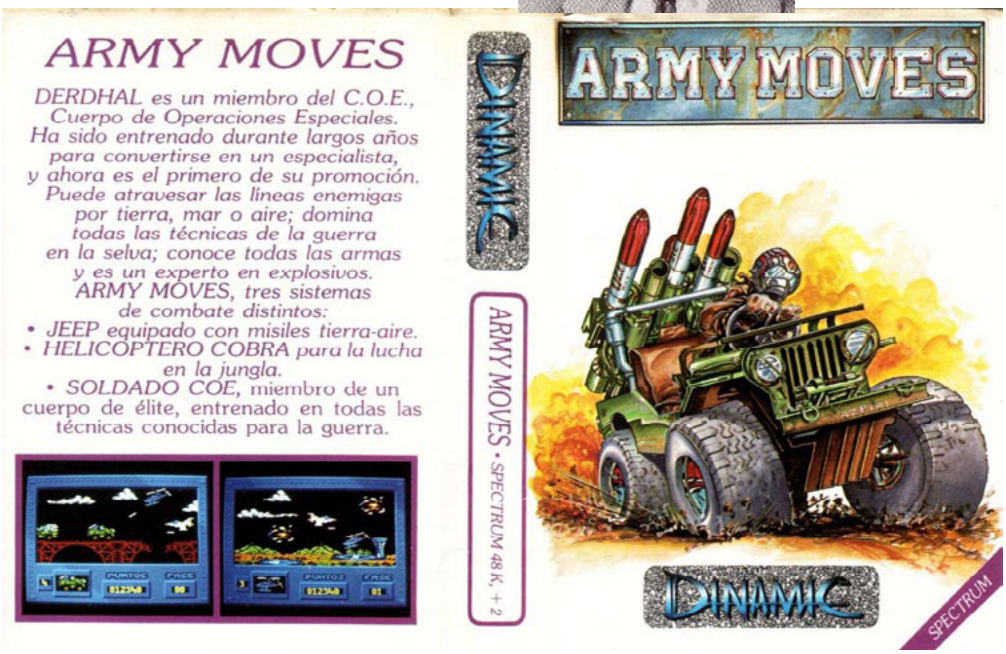
Pablo Ruiz: «Colin Stokes - менеджер Ocean сообщил о заинтересованности в нашей игре Army Moves. Он появился у нашего офиса очень быстро и приехал без предупреждения. Я был до смерти напуган его появлением. Он хотел наши игры». Кроме Ocean, были предложения о сотрудничестве от компаний Gremlin Graphics и The Edge. Но Dinámic выбрала Ocean и его сотрудники поехали в Великобританию к боссу Ocean - David Ward. На фото - David C. Ward.



Colin Stokes, director de operaciones de Ocean e Imagine.

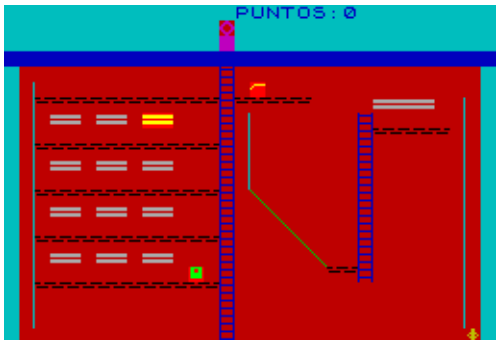






В этот раз Dinámic была с юристом, переговоры привели к тому, что Ocean выпустила Army Moves для Speccy, C64, Amstrad CPC и MSX (версию для C64 программировал Ocean, причем с нуля, просто с того, что они видели в оригинале для других платформ). Ocean купил Imagine и использовал эту уже известную на рынке торговую марку для издательства части своих игр. Менеджеры Ocean оставили право выбора на использование торговой марки - Dinámic могла выбрать или Ocean или Imagine. После этого сотрудники Dinámic прогулялись под зонтиком по дождливому Манчестеру и пошли в ресторан, чтобы отпраздновать очень успешные переговоры.

После трех лет существования компания Dinámic сделала себе имя за пределами Испании. В этом была как заслуга самой компании, так и издание ее игр крупнейшими европейскими дистрибьюторами, что служило гарантией качества для потенциальных покупателей видео игр. Результаты продаж в Великобритании за первый квартал - 32600 копий (цена обычной версии £7.95-£8.95), номер один по продажам в Европе. Вместе с роялти они получили более £22000. Цена игры в Испании - 875 песет. С этой игры мы узнали о двух новых талантах Dinámic - братьях Cubedo. Свои первые игры они опубликовали в журнале Microhobby (Ladrón и Pedro y las Tortugas).



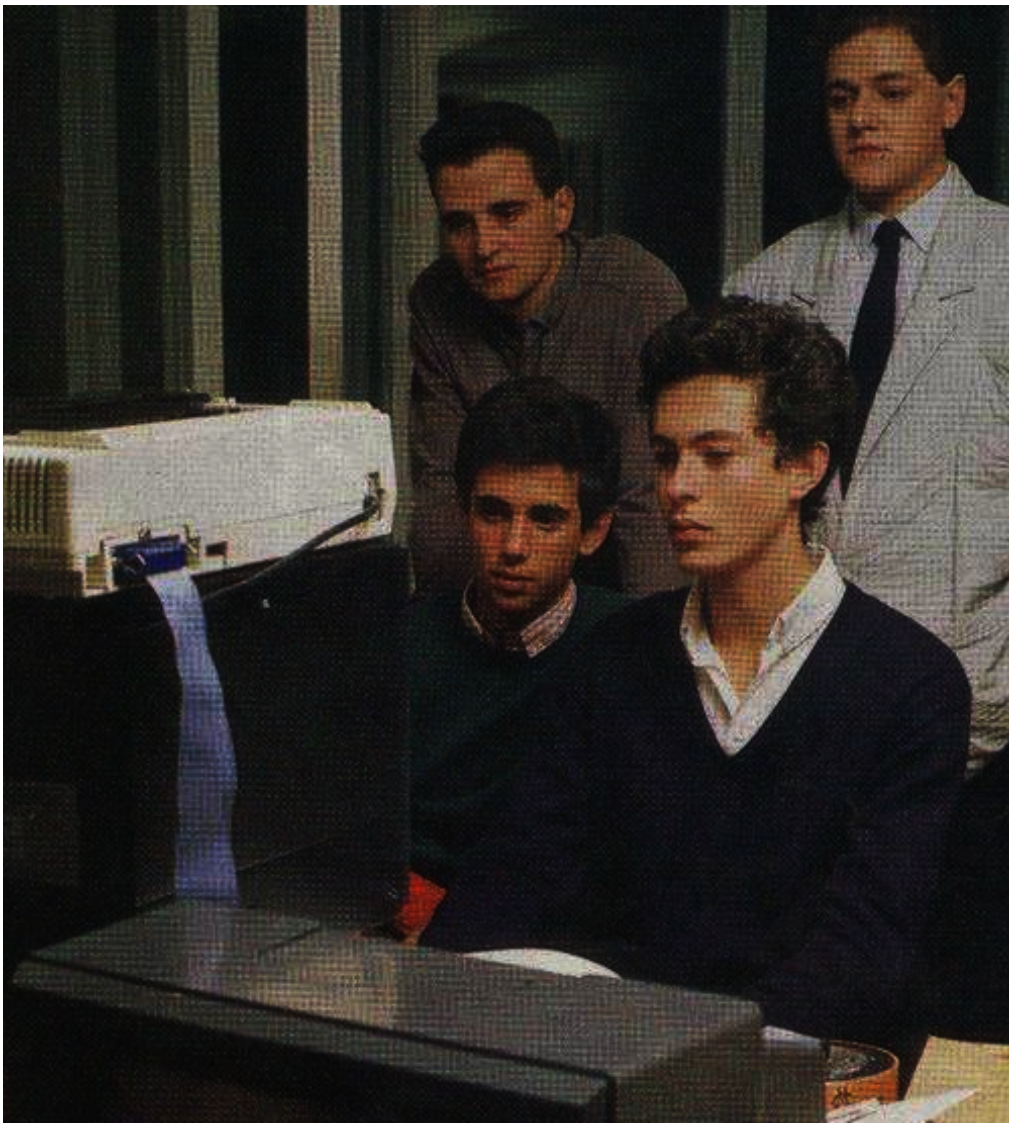


На фото - Javier Cubedo (1988).

Братья Cubedo: «Когда мы работали над нашим первым проектом, мы еще не знали что из этого получится. Это могло появится под торговой маркой Future Stars, но после ее провала мы обратились к Dinámic. Там раскритиковали нашу графику и ее пришлось переделывать».

Сначала игра даже не имела названия, были слабыми как графика так и геймплей, но качество программирования было на достаточном уровне. **Nonamed** - приключенческая игра, действия происходят в замке. Игрок должен найти черепа и в конце победить дракона. Цена игры в Испании - 2100 песет. В Великобритании ее издает Mastertronic по £1.99.



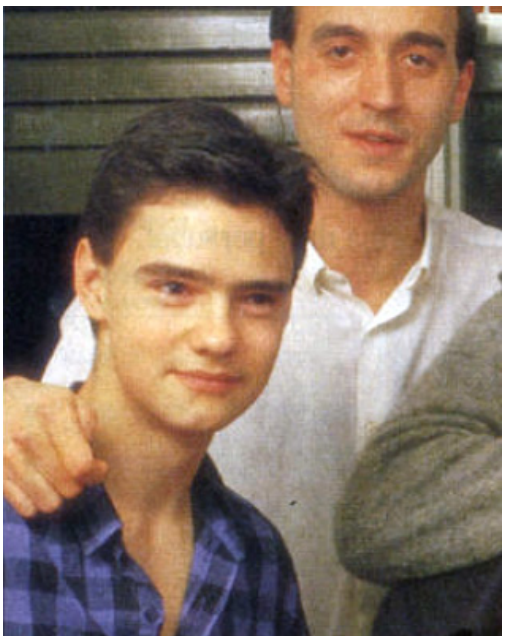


На фото стоят, слева - Carlos Abril, справа - Javier Cubedo.



После выхода Army Moves дела у Dinámic шли гладко, увеличивалось количество сотрудников компании и начал завоевываться европейский рынок. Успехи компании были отмечены Призом за успешную начинающую компанию 1987 года (не старше трех лет и возраст директора - не старше 35 лет), Pablo Ruiz - ему было 22 года. Награда была заслуженной - рост продаж, успешный маркетинг и лидер среди разработчиков в своей индустрии. Dinámic создал свою систему для разработки игр. Pablo Ruiz: «Florentino Pertejo и Victor Ruiz разработали R1.

На фото Nacho Ruiz (слева) и Florentino Pertejo.

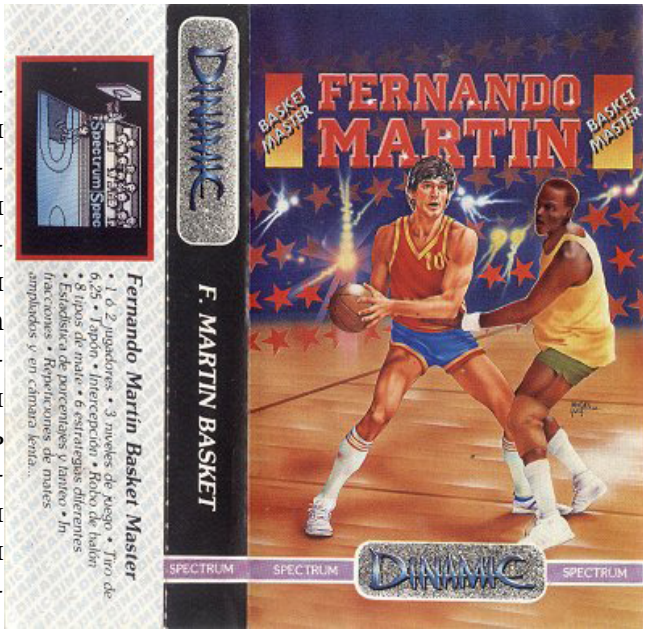


Это была система с набором подпрограмм для каждого из компьютеров, которые мы использовали (от ZX Spectrum до C64) с компилятором на PC. Таким образом, мы могли быстро собрать игру для любого компьютера».

В 1987 году Dinámic выпускает свою первую игру на основе лицензии - **Fernando Martín Basket Master**. Новая игра - это был проект других братьев - **Julio и Gonzalo Martín Erro**. Идея этой игры пришла в голову Gonzalo, он занялся программированием, а его брат - графикой. Это был единственный проект Julio, выпущенный Dinámic (игра Crystalis не была выпущена для ZX Spectrum.) Следует заметить, что идея игры, первоначальный код игры и графика принадлежит именно братьям Erro.

Изначально, идея была в игре два на два, а Dinámic переделал игру в один на один. Это первая спортивная игра такого вида в Испании, когда использовалось узнаваемое всеми и популярное имя. До этого такая практика была только за границей. Первое упоминание об этой игре вышло в октябрьском номере Microhobby (#98), а в ноябрьском номере (#104) реклама игры была уже на титульной странице журнала. Dinámic не успевал выпустить эту игру в срок и был нанят другой программист - **Paco Martin**, который переписал код игры с нуля. Бета версия игры появилась в ноябре 1986 года для журнала Microhobby, а окончательная версия вышла в июне 1987 года.

Из-за этого имя Gonzalo Martín Erro отсутствует в инструкции Dinámic, но я добавил его в свою софтографию, как автора идеи данной видео игры. Так же, он по телефону обьяснял новому программисту алгоритмы написанной игры, чтобы облегчить его работу. Версия этой игры для MSX основана на коде, написанном Gonzalo Martín Erro. Сначала вышла версия для MSX, потом ZX Spectrum и Amstrad CPC, и в октябре Executive версия для MSX/MSX2. Стоимость игры - 875 песет, в Великобритании игру продавали Ocean (Imagine) по £7.95 и Alternative Softw., в Испании - Erbe и IBSA.







Было продано более 50000 копий игры. Далее - очень успешная для Dinámic игра - **Game Over**. Заставку к кассете сделал **Luis Royo**, известный испанский художник.

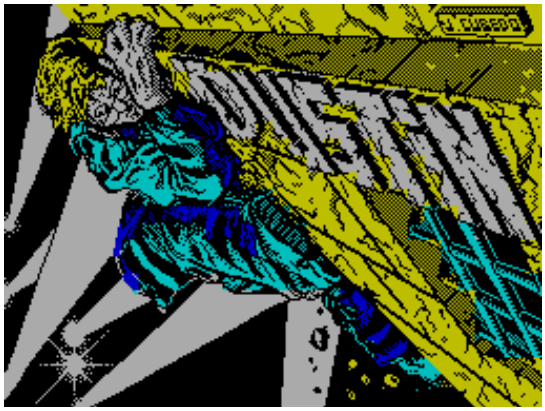


Версии для кассетной обложки для Великобритании и Испании отличались скрытием соска девушки Gremla. Причина - негативный отзыв журнала Computer & Video Games. С другой стороны игра получила высокие оценки журналов Crash, Sinclair User и Microhobby.



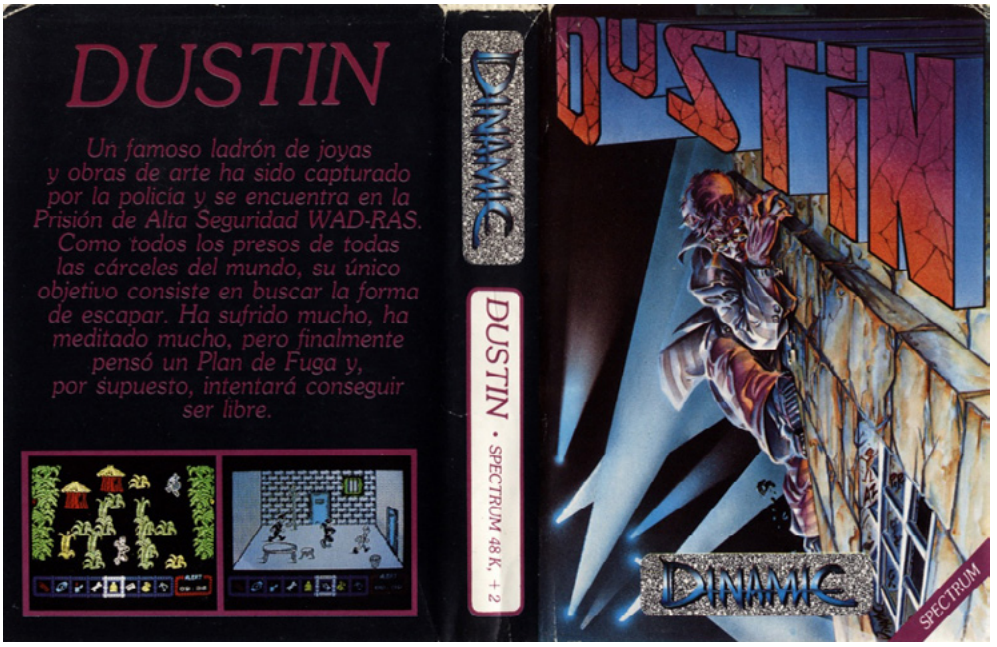
Так же в 1986-1987 годах вышли игры **Dustin** (875 песет) и **Arquímedes XXI** (875 песет).

В игре Dustin, которая была продолжением игры Phantomas (тот же автор - фрилансер Enrique Cervera Mateu), игрок управляет заключенным и должен сбежать



из тюрьмы.

Arquímedes XXI разработал фрилансер Jorge Blécua. В игре нужно разместить взрывчатку в центральном генераторе и сбежать до ее взрыва. Версия для Amstrad CPC вышла в 2011 году (авторы - MiguelSky, DevilMarkus, Litos, SyX, Fenyx



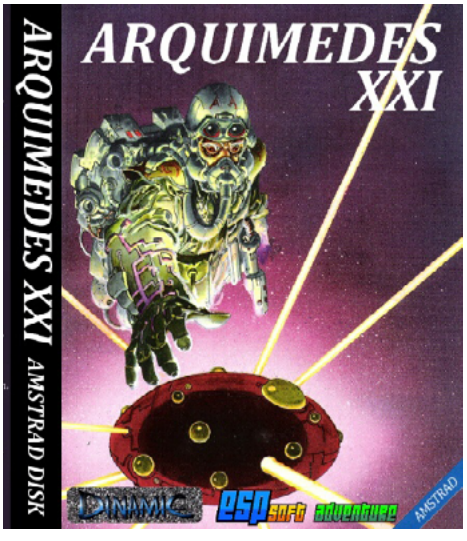




Kell).

В октябре 1987 года вышел известный хит, икона Dinámic - игра **Freddy Hardest**. В журнале Microhobby публикуются комиксы, созданные карикатуристом **Enrique Ventura** (на фото). Они посвящены герою Freddy Hardest. По этому Dinámic решили использовать этого героя в своей игре и позвонили к ему с просьбой создать обложку для новой игры. Вышедшая







игра получила хорошие отзывы - как в Испании так и в Великобритании (девять из десяти в Sinclair User и 85% в Crash). В последней игру распространяла компания Ocean (Imagine). Цены - 875 песет и £7.95-8.95.

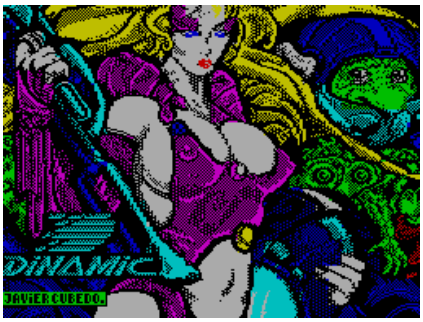




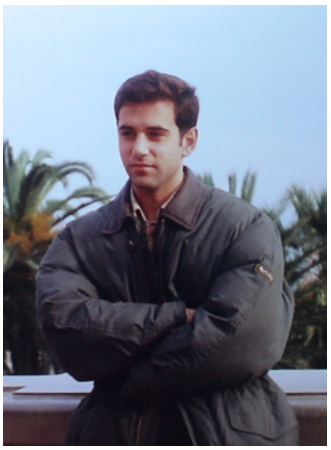
Игра состоит из двух частей (серия **FX doble carga**), каждая из которых записана на одной стороне кассеты. Чтобы начать играть во вторую часть, нужно сначала пройти первую и получить код доступа для второй части.

Когда уже была написана вторая часть Freddy Hardest для ZX Spectrum, ее должны были сделать и для C64 (но уже с названием Katia). Игрок управлял героиней, игра была сложнее той, что была сделана для ZX Spectrum.

В ноябре 1987 года выходит игра **Game Over II** (испанское название - **Phantis**). На момент показа игры для Dinámic она уже была практически закончена. Не смотря на то, что игра очень понравилась компаниии Dinámic, Carlos решил переделать многое в ней - расположение комнат, убрал транспортное средство в подземелье и большие медузы, вместо астронавта главным героем стала девушка, именно благодаря последнему изменению Alfonso Azpiri смог сделать более эффектную кассетную обложку. Carlos Abril сделал свою первую игру для Dinámic. В игре, блондинка Gremla ищет исчезнувшего героя Аркоса на планете Phantis. Carlos Abril - талантливый разработчик, который способен как программировать так и создавать графику для игры. Его брат, Ignacio Abril занимался только программированием (Nonamed 1987, Navy Moves 1988). Как и игра Freddy Hardest, игра из двух частей - серия **FX doble carga**. Цены на



На фото - Carlos Abril в 80-е годы.



На фото - Ignacio Nacho Abril.







игру - 875-3000 песет. За рубежом ее продают Summit Software, EA, UBI Soft (цены £8.95-£19.95). Игра вышла для PC, Atari ST. Версия для Амиги не была сделана из-за плохих оценок игры для Atari ST.

В 1987 году выходит игра **Megacorp**. Игра из двух частей - серия **FX doble carga**. Цены - 875-3000 песет. Данная игра - первая из серии **Aventuras AD** (в 1988 году появятся La Guerra de las Vajillas и Los Pajaros de Bangkok). Так компания решила создать отдельную линейку приключенческих игр.

В игре действие происходит на планете Gea-3. Нужно помочь

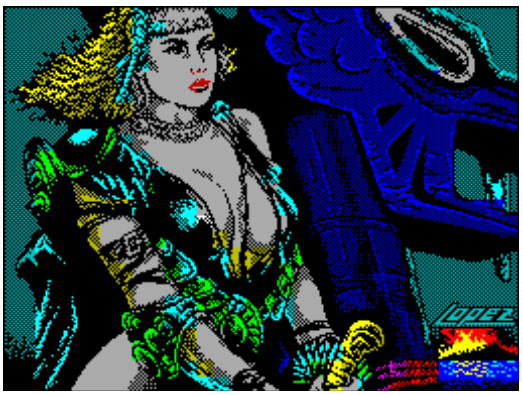
повстанцам в их борьбе против федерации.

Так же в 1987 году вышла приключенческая игра **Don Quijote**. Цены: 875-3900 песет. Действия происходят в Испании, в 1605 году. Главные герои - Дон Кихот и его оруженосец Санчо Панчо. Цель - Дону нужно стать рыцарем, чтобы завоевать любовь Дульсинеи Тобосской. Игра так же состоит из двух частей. Чтобы перейти во вторую - нужно пройти первую часть и получить код.



1988 год начался с двух игр - **Hundra** (разработчик Zeus Software для ZX Spectrum, CPC MSX, издатель Dinámic) и **Turbo Girl** (для C64 - разработка Dinámic, версии для ZX Spectrum, CPC MSX сделаны **Gamesoft**).

В первой игре игрок управляет дочерью короля викингов. Нужно найти три священных камня и освободить своего отца. Данная игра из серии «**FX Synchro Sprytes**» - для максимальной плавности идет синхронизация движения спрайтов с электронным лучом экрана. Цены: 875-



1750 песет. В Великобритании игру продает по цене в £1.99 Mastertronic.

Turbo Girl - игрок должен пройти три уровня и уничтожить всех врагов.

Jose Ramón Palacios (Gamesoft) об игре: «Идея игры взята с известной в



то время игры Terra Cresta. Первоначальное название игры - Masacrón, шутер с вертикальной прокруткой, десять или пятнадцать этапов, куча ошибок в игре. Dinámic уменьшил игровой экран, изменил этапы и дизайн, что было кошмаром для любого программиста в процессе разработки игры». Dinámic провела серьезную рекламную компанию игры Turbo Girl, в журнале Micro Manía появилась статья об этой игре, фотографии модели, позирующей для рекламы игры, позже появившейся на кассетной обложке.

Игры получили качественную кассетную обложку от **Luis Royo**. Почему Dinámic выбрал нового разработчика для кассетных обложек ? Topo Soft, как конкурент, переманил себе Alfonso Azpiri. Последний в разговоре с Pablo Ruiz рассказал о большем гонораре за свою работу. Оставалось найти замену и этим человеком стал известный иллюстратор Luis Royo.







Pablo Ruiz: «Когда Erbe начал заниматься производством видео



игр, мы стали конкурентами как в издательстве, так и в разработке. Мы купили акции второго издателя в стране - Dro Soft и тоже занялись этим направлением. У нас были плохие связи с Zafiro, System 4. По этому мы выбрали компанию, которая занималось издательством музыкальной продукции».

Так же в первой половине 1988 года вышли две игры под торговой маркой **Aventuras AD: La Guerra de las Vajillas**, **Los Pájaros De Bangkok**, аркадная игра **Capitán Sevilla** (программировал Álvaro Mateos Herrera, бывший создатель игр Rocky, West Bank и создатель компании **Hi-Score**). Все игры продавались по одной цене: 875-1750 песет.

Capitán Sevilla в Великобритании продавала Alternative, цена - £2.99. Игра из двух частей - серия **FX doble carga**.

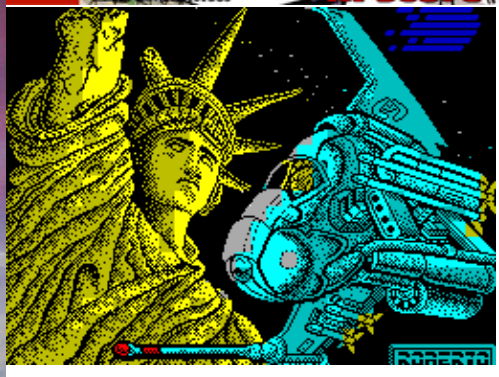
В сентябре 1988 года появляется игра **Meganova**. Данная игра относится к серии «**FX Triple**



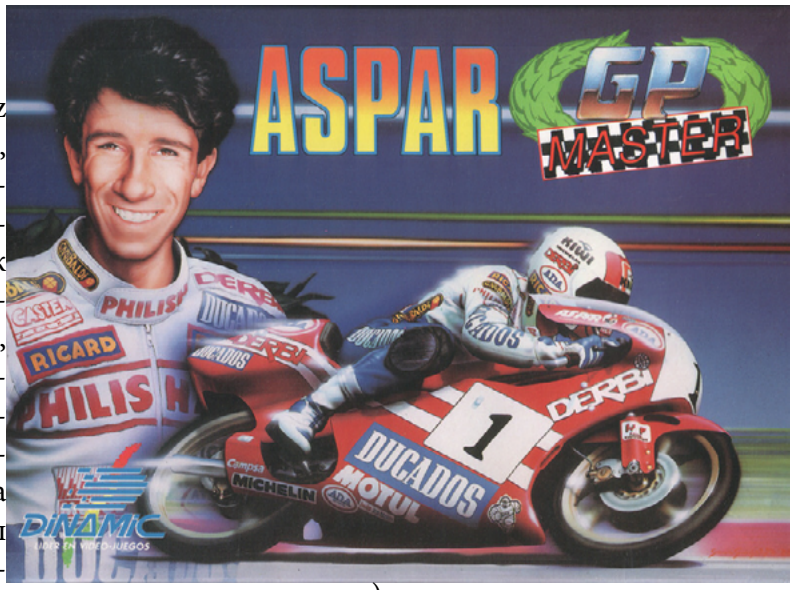


Carga», то есть три уровня, и чтобы начать новый, нужно сначала получить код к нему.





Цена - 875 песет, в Великобритании - £2.99 (Alternative).



Так же в сентябре 1988 года вышла спортивная игра **Aspar GP Master**. Цены: 875-1950 песет, £9.95-£19.95. За рубежом игру распространяли Prism Leisure, UBI Soft и IBSA. Это была спортивная игра. Инициатором создания игры был Javíer Cubedo. В Dinámic хотят повторить успех, связанный с раскруткой известного имени - как это было с игрой Fernando Martín Basket Master. Jorge Martínez Aspar - в то время он одерживал победы и был известным спортсменом, идолом для сотрудников Dinámic в то время и они решили поставить на его известность. Игра имела большой коммерческий успех и было продано копий больше, чем от продажи Fernando Martín Basket Master (превысили 90000 копий). В новой игре смоделирован чемпионат мира 1988 года и игрок управляет мотоциклом от лица самого Аспара. В Европе игра появилась через год, использовалась торговая марка **Dinámic UK**.





Jorge Martínez Aspar y Jesús Alonso, director comercial de Dinamic.

На фото - Jorge Aspar и коммерческий директор Dinámic - Jesús Alonso Gallo. На втором - команда разработчиков игры.

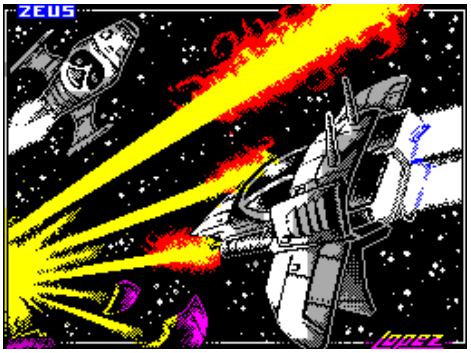
В ноябре 1988 года Dinámic заключил контракт с Electronic Arts (Pablo Ruiz летал в США), хотел стать лидером европейского рынка. Но как и в случае с контрактом с Ocean, Dinámic не рассчитал свои силы и снова ошибся. Не смотря на хорошие игры - не смог перейти на качественный продукт для 16 bit, хотя стал единственной европейской компанией, продававшей игры в Австралии и Южной Африке, 20 странах в Европе. EA распространяла игру Game Over II в Европе и Азии. Первый заказ Dinámic UK составлял 100000 копий игры, игра была на пяти языках, на всех носителях - кассеты, дисках 3.5, 5.25. Позже Dinámic отказался от услуг EA и подписал контракт с Leisure Soft (UBI Soft Великобритания, Франция), так как этот издатель был лидером дистрибьюции в этих странах. В итоге были хорошие продажи игры с одной стороны и критика европейской прессы с другой (особенно версии игры для 16 bit). Количественно продажи на экспорт были выше, чем продажи на внутреннем рынке. Например было продано 10000 копий игры Phantis для Atari ST через EA. Microhobby (#158 журнала) уделил три страницы этой игре, но постепенно Dinámic терял вес в национальной прессе.



De izquierda a derecha; Orlando Araujo Martín, Paco Martín, José Juan García Quesada, Pedro Sudón Aguilar y Javier Cubedo.

Так же в этом году появилась марка **100% By Dinámic** (дистрибьюция игр в Европе через EA, в Испании - через Dro Soft). Продажи игр Mastertronic через Dro Soft были слабы. Это было похоже на прежний Future Stars, когда игры продавались по сниженным ценам. Это был способ увеличить продажи игр, которые плохо продавались по обычной цене. Единственной игрой 100% By Dinámic для ZX Spectrum стала среднего качества игра **Delfox** (разработчик Zeus Software).

В 1988 году вышли две игры,



поддерживающие световой пистолет Gunstick - **Mike Gunner**, **Target Plus**. Цены: 1200-1750 песет.

В ноябре 1988 года появилась будущая игра года (по версии журнала Microhobby) от Dinámic, и возможно лучшая игра Dinámic

для всех платформ - **Navy Moves**. Цена на игру составляла от 875 до 1200 песет.

Успех был обеспечен и качеством продукта и своевременным появлением на рынке восьми бит. Игра вышла в большой картонной коробке, содержала карту подводной лодки. Игра появилась после успеха Army Moves и в этот раз действия разворачиваются в море. Малейшее прикосновение с препятствиями означало смерть. Вторая часть игры происходила в подводной лодке. Нужно было заложить бомбу и успеть убежать до взрыва. Игра была достаточно сложной, Dinámic не имел бета тестеров для оценки сложности игры и как правило этим занимались сами программисты. Игра была выпущена для ZX Spectrum, CPC, MSX, C64, ST, Amiga и последняя версия - для DOS. Продажи игры составили более 100000 единиц.



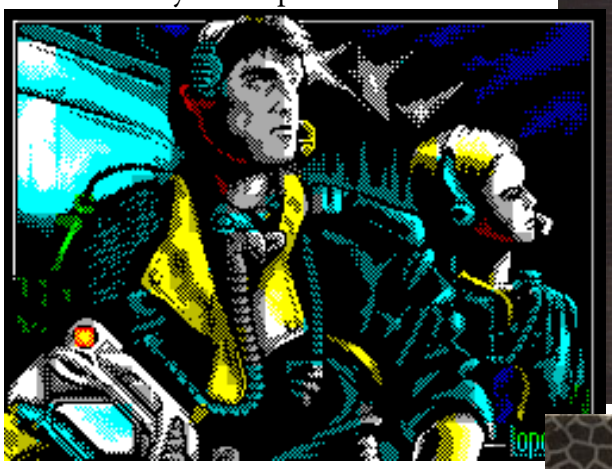


Спад рынка видео игр в Испании начал ощущаться через два года после снижения цен. Так же причиной спада стал переход рынка на компьютеры 16 bit (ST, Amiga). В это время снова заработало пиратство, так как видео игры для новых систем были более дорогими.

В мае 1989 года выходит аркадная игра **Comando Tracer** (разработчик Zeus Software, цена 875-1750 песет, издатель в Великобритании - Summit Software, цена £3.99). Dinámic уже изда-



вала раньше игры этого разработчика - Delfox, Hundra. Данная игра из серии «**FX Synchro Sprites Plus**» - для максимальной плавности идет синхронизация движения спрайтов с электронным лучом экрана.





После нее Dinámic снова издает игру для светового пистолета от Zeus Software - **Bestial Warrior** (цена 875-1750 песет). Снова, из серии «**FX Synchro Sprites Plus**».





В 1989 году выходит игра **Rescate Atlántida** (разработчик Creep Soft, цены: 875-1750 песет, издатель в Великобритании - Summit Softw., £3.99). Игра относится к серии «**FX Triple Carga**», то есть три уровня, и чтобы начать новый, нужно сначала получить код к нему. Эти три игры вышли как раз к пятилетию компании Dinámic. В честь этого события вышли сборники с лучшими играми Dinámic - **5 Aniversario**, и **Coleccion Dinámic-90**.



Víctor Ruiz: «Изменения в разработке видео игр сделал сам рынок. Чтобы выпустить игру для семи платформ, нужны художники, программисты, дизайнеры. Ignacio «Nacho» Ruiz стал продюсером».





На фото - команда и офис Dinámic в 1989 году.



El equipo de programación de Dinamic está coordinado por Víctor Ruiz, el director de desarro

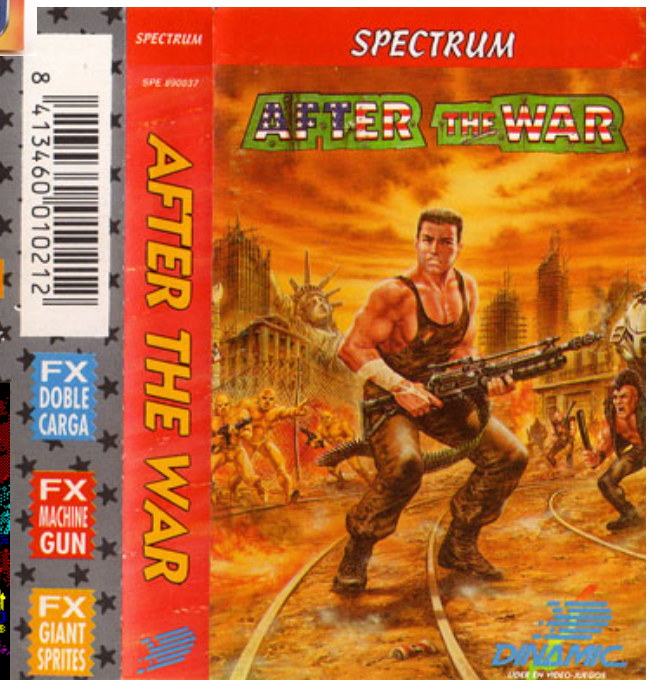
Dinamic (casi) al completo: Gina, Paco, Carmen, Jose, Luis, Orlando, Rubén, Marcos, Gabi, Angel, Nacho, Mac, Pedro, José, Javier, Daniel, Victor y Javier.



Летом 1989 года появилась игра **After the War** (цена 975-2500 песет, цены для Европы - £9,95-£14,95, издатели IBSA, UBI Soft, Dro Soft). Pablo Ruiz: «Я считаю ее лучшей игрой, которую мы когда-либо сделали». Игра состоит из двух фаз. Действие игры происходит в Манхэттене, в 2019 году после ядерной войны. Главный герой должен пройти через опасные улицы города, по пути подбирая разные артефакты. Игра получила высокую оценку журнала Microhobby. Игра поддерживает: «FX Double Carga» (две части, ко второй нужен код доступа), «FX Machine Gun» (ощущение реального пулемета, бесконечность патронов) и «FX Giant Sprites» (спрайтов в два раза больше, чем в других играх, это не сказывается на скорости игры). В сентябре-октябре 1989 года выходят две игры, футбольные игры - **Míchel Fútbol Master**, **Michel Fútbol Super Skills**. Pablo Ruiz: «Это был наш ответ на вышедшую игру от Topo Soft - Emilio Butragueño Fútbol!». Вышло две части игры, обучение игре и сам футбол». Цена: 1200-2500 песет. Игра из серии «FX Double Carga» (на одной стороне кассеты - тесты на мастерство и супер скиллы, на второй - Чемпионат Европы). Так же игра имеет «**FX Double Speed**» (две скорости игры).







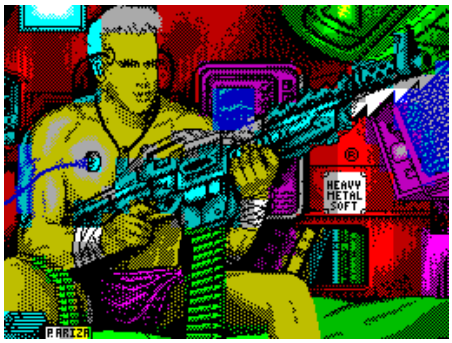






В ноябре 1989 года Dinámic издает игру **Astro Marine Corps** (разработчик Creep Soft). Цена в Испании 875-1950 песет, в Европе - £9.95-29.99 (Leisure Soft). Игра происходит на планете Dendar, игрок управляет солдатом морской пехоты. Нужно уничтожить всех врагов за ограниченное время. Для 16 битных машин игра не была обычной конверсией игры из версии для 8 бит, разработчики улучшили структуру игры из реальных игровых автоматов. Игра имела встроенную головоломку, в которую можно было играть во время загрузки (FX Poliload). Кроме этого, «FX Double Carga» (состоит из двух частей), «FX Biplane Scroll» (скроллинг в двойную глубину без потери скорости игры), «FX EAG» (огромные спрайты противника) и «FX Multi Color Action» (полноцветными сделаны все версии видео игры).





В 1989 году выходит продолжение игры **Freddy Hardest - en Manhattan Sur** (разработчик - уругвайская компания Iron Byte). В этот раз Dinámic решил повторить опыт видео игры с двумя частями, как это было с игрой Phantomas. Цена на игру в Испании - 875-2500 песет, в Великобритании игру переиздавала компания Codemasters (название **Guardian Angel**) по цене £2.99-6.99, для 8 и 16 битных машин. Pablo Ruiz: «Iron Byte прислал нам видео игру, и мы заинтересовались ею. Так как у них не было дистрибьютора, мы решили издать ее». В декабре 1989 года вышла игра **Satán**. Игрок противостоит силам зла, захватившим магов, которые управляли миром. Игра снова состоит из двух частей, надо найти три магических пергамента и в конце освободить магов. Разработчик для CPC, DOS, MSX, ZX Spectrum - **Anjana Soft**. Для C64, Amiga, ST - Dinámic. Цены в Испании - 1200-2500 песет, в Европе, Dinámic UK - £9.95-19.95. Другие издатели - System 4, UBI Soft, Leisure Soft. Игру высоко оценила пресса Великобритании, она продавалась по всей Европе.





В 1989 году вышла игра **El Capitán Trueno** (разработчик Gamesoft/Dinámic, графика Dinámic, Zeus Soft). Игра основана на книге «A sangre y fuego» (Víctor Mora, Miguel Ambrosio), состоит из двух частей. Цена в Испании - 1200-2500 песет.

Кроме этой игры, Raul Ortega Palacios разрабатывал для Dinámic аркадную игру **Alhambra Tales**. Игра была сделана только в черновом варианте.

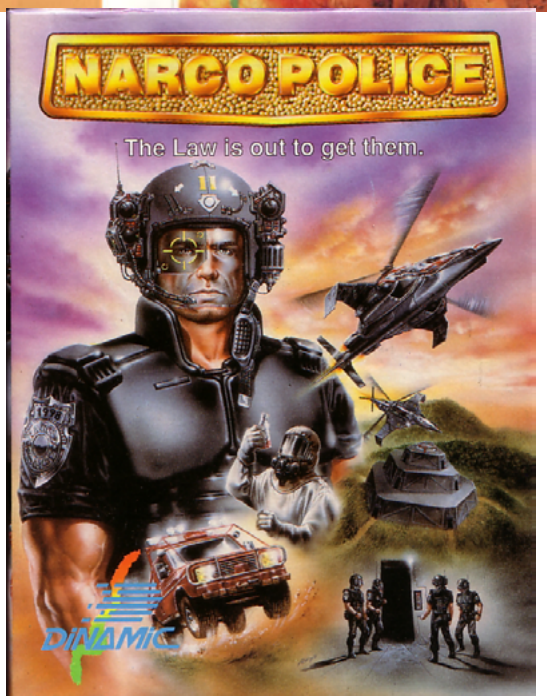
В это же время, компанией **Quasar Soft** была разработана игра **Vega Solaris**. Первоначально ее должна была издавать компания Dinámic. Но разработчики не смогли договорится ни с нею, ни с другими издателями. Не смотря на это, сегодня игра доступна для игроков. Pablo Ruiz обьясняет, почему игры не были изданы: «В то время мы видели много игр, которые нам нравились, было много талантливых команд. Многие игры были в разработке, часть из них была завершена, другие были не завершены или конечный результат не нравился нам». Начиная с 1990 года Dinámic сбавил темп разработок игр для 8 бит - до 1992 года было выпущено всего 7 игр.

В 1990 году Dinámic выпускает три видео игры. Причина столь слабого производства была в том, что ресурсы были не достаточны, и добиться успеха на разных направлениях было очень сложно. В Европе уже развивался рынок 16 битных машин и видео игр, Испания же еще оставалась в 8 битах. Желание захватить европейские рынки оказалось ошибочным. Основной доход компании приносил местный рынок 8 бит, и финансов не хватало на новые проекты 16 бит.

Как всегда тактика Dinámic







оставалась прежней - потенциал проекта и личная связь, переговоры. В 1990 году появилась игра **Narco Police** (разработчик Iron Byte Uruguay, издатель в Испании - Dinámic, цена 1200-1950 песет, для 16 бит - 2500 песет.) Другие издатели - EA в Великобритании, UBI Soft - во Франции, Rushware - в Германии. Так же игру экспортировали в Австралию. В 1992 году игру переиздала Gremlin Graphics (£7.99). Эта игра стала одной из самых



успешных из последних выпущенных компанией Dinámic видео игр. Обложку нарисовал Luis Royo. Игра была представлена на пяти языках, выпущена на семи платформах.

Pablo Ruiz вспоминает: «Это был первый проект с 3D от третьего лица, интересный с точки зрения технологии. На начальном этапе не было ни графики, ни демо версии». Ignacio «Snatcho» Ruiz отправился в Уругвай на встречу с местными разработчиками и сам занялся графическим дизайном и продюсированием этой видео игры: «У разработчика так же были люди, занимающиеся 16 битами. Это тоже подкупило нас. Эта игра показала, в каком направлении будет развиваться индустрия видео игр в следующие годы. Мы планировали выпустить игру к Рождеству, готовые версии игры нам прислали почтой с Уругвая. Но это было слишком медленно, тогда мы подключили модем. К утру мы уже получили версию для Амиги, которая

занимала 500 кб. Я не поверил своим глазам. Неужели, игра, которую еще вчера делал разработчик пришла мне через спутник ? В Париже я встретился с боссом UBI Soft - Yves Guillemot (в то время ему было 30 лет). Они были шокированы игрой. Тогда еще у них не было большого офиса, но это была очень богатая семья, что было хорошо для развития индустрии».

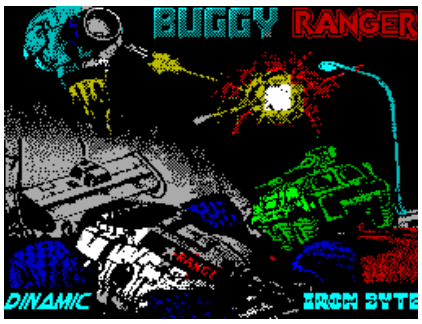


На фото - Yves Guillemot.

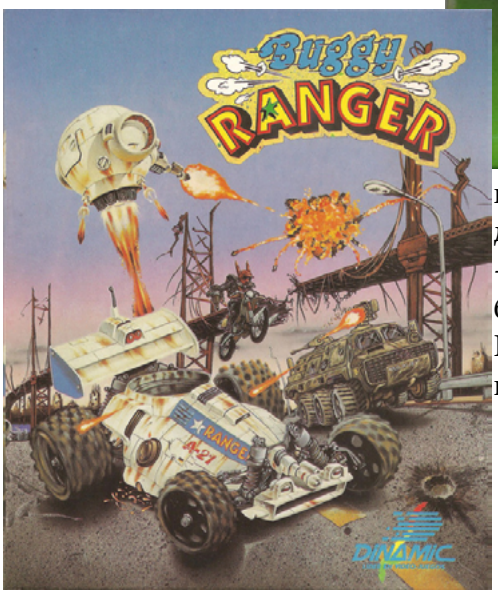
Вышла игра **Simulador Profesional De Tenis** (цена 1200-1950 песет), разработчик Alucine Softw. Версию для DOS сделала Positive Software.



Далее появилась игра **Buggy Ranger** (совместная разработка Iron Byte и Dinámic), цены: 1200-1950 песет, для DOS - 2500 песет.

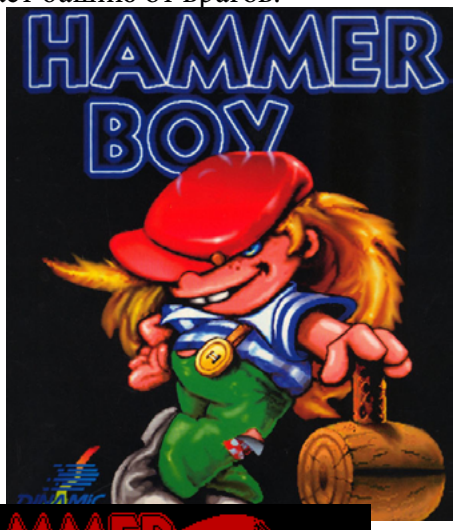


Victor Ruiz: «Во время падения рынка не было ни времени, ни ресурсов для развития и продукты выпускались быстро, только чтобы выполнить план, о качестве задумывались в последнюю очередь». Сотрудничество с Adidas так же привнесло новшества для видео игр Испании - в игре можно было настраивать спортивный инвентарь, можно было купить и улучшить его. Так закончился кризисный год для Dinámic. Чувствительной к кризису оказалась и игровая пресса. В январе 1992 года закрывается журнал Microhobby. Редакция не видела смысла заниматься видео играми для 8 бит, так как основные издатели приняли решение свернуть разработку таких видео игр. В апреле 1992 года в Испании появился SNES. Летом консоль вышла на европейский рынок. Так же появляется Sega Mega Drive. 8-битным компьютерам остался небольшой процент рынка.



Перед компанией открылись три варианта развития - старые платформы, 16 битные консоли и программы для PC. Кроме того, сильно выросла цена на арендованные офисные помещения и Dinámic пришлось сменить свой адрес (переехали на окраину Сан Себастьяна).

В 1991 году выходят две игры для 8-бит. Вышла игра **Hammer Boy**, причем сначала появились версии для 16 бит, а в 1991 году - для 8 бит (цены 1500-2250 песет - для 8 бит и 2500 песет для 16 бит). Издатель в Европе - Prism Leisure. Аркадная игра, игрок защищает башню от врагов.



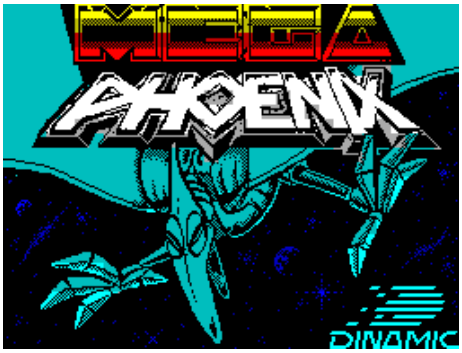


В 1991 году выходит аркадная стрелялка **Megaphoenix** (разработчики Creepsoft (Amiga/ST), Dinámic, Iron Byte (DOS), цена 1300-2250 песет - для 8 бит и 2500 песет для 16 бит, издатель в Европе - Prism Leisure, цена £9.99-£14.95). В 1992 году вышла игра **Risky Woods** (разработчик

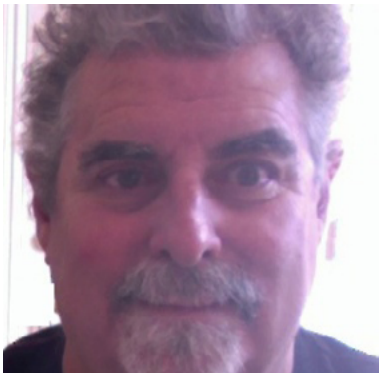
Zeus, цена 3990 песет или 24 евро). Это была первая испанская игра для Sega Mega Drive. Издателем выступала Electronic Arts. В 1991 году Mark S. Lewis возглавил офис EA Europe в Лондоне. В Испании Electronic Arts Software S.L возглавлял Javier Busto. Воспользовавшись его посредничеством, Dinámic провел переговоры и показал игру для Амиги, игра понравилась боссам EA, контракт подписан в их Лондонском офисе. Игру распространяла EA, марка Dinámic не использовалась. Почему Dinámic выбрал EA ? Переговоры с японскими компаниями не привели к контракту, так как роялти был слишком мал - примерно седьмая-восьмая часть от фунта, переделка игры, если она не понравится. Pablo Ruiz вспоминает: «Мы привыкли делать игру по своему, которую хотели, когда хотели и не дорого. Рынок консолей был более жестким. У нас были хорошие отношения с боссом Sega Europe, екс топ менеджером Mastertronic - Фрэнком Германом. В то время Mastertronic имел вторую лицензию от Sega в Европе и мы рассматривали разные варианты с новыми консолями». В итоге Dinámic остановился на рынке PC, сделав ставку на спортивные симуляторы - футбольном симуляторе, менеджере и полной базой испанской лиги, симуляторах баскетбола и других. Как и раньше, возможность свободного выбора для создания игры принесла успех.

В 1992 году Dinámic издает игру для PC **Flashy Cars**. Так же выходят компиляции игр - **Mega Box 1-2** и **Multi Sports 1-2**.

Первой, предварительной версией стала игра **Simulador Profesional De Fútbol**. Цена составила 2995 песет. Так началась история самого известного спортивного симулятора в Ис-

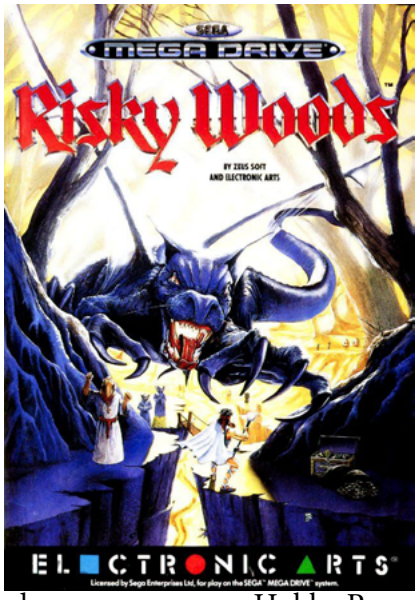


На фото - Mark S. Lewis









пании. Risky Woods продавалась не очень хорошо, но за ней стояли инвестиции Electronic Arts. Так как Dinámic решил пойти своей дорогой, нужно было искать другие пути дистрибьюции. У них не было каналов дистрибьюции и необходимых для этого финансов. Данную игру издала компания Grupo Editorial Jackson, 15000 проданных копий. В результате сотрудничества с издательством **Hobby Press** в 1993 году появилась компания **Dinámic Multimedia** (на рынке работала до 21 сентября 2001 года). Президент издательства - **José Ignacio Gómez-Centurión** получил 70% акций в новой компании. Вскоре появились первые игры - **PC Basket** и **PC Fútbol** (1993 год, после игры 1992 года это была вторая игра из этой

На фото - президент Hobby Press - José Ignacio Gómez-Centurión.



серии, цена 2500 песет. Так же отмечу, что 30% акций в новой компании получили братья Ruiz и программист Carlos Benavides Abril.

Менеджером по продажам и маркетингу в компании Hobby Press в период с 1990 по 1998 год была **Mamen Perera**.



Игра вышла, даже не имея лицензии от Испанской футбольной лиги (FLP). Всего было продано 175 000 копий игры !



На счету братьев Ruiz уже была большая сумма в 300-400 миллионов песет.

За счет прибыли от серии **PC Fútbol** финансируются другие проекты компании.

Сама идея игры появилась у **Gaby Ruiz**. Он с детства был футбольным болельщиком, а когда его брат привез из Великобритании видео игру Football Manager... в Испании ничего подобного не было в то время. Он играл в эту игру часами, месяцами и годами - так она увлекла его ! И он попросил, чтобы братья сделали что то подобное. Хотя они не были любителями футбола, под его напором они согласились.

Victor Ruiz: «PC Fútbol вызвал бум в Испании - компания каждый день получала целый мешок писем от покупателей ! Вы не поверите, но мы читали все эти письма. Нашей энергии в то время хватало на все. Мы работали не покладая рук, и это было действительно тяжело, многие годы у нас даже не было отпусков, и тестирование работало по четырнадцать и шестнадцать часов в день. За это мы были вознаграждены хорошими продажами и реакцией покупателей». Многие известные испанские игроки подсели на игру и у братьев появилась возможность



На фото - Pablo Ruiz.

в живую пообщаться с ними.

Victor Ruiz: «Разработчики столкнулись со множеством проблем. Самое сложное ? Без сомнения, это искусственный интеллект, который генерирует футбольную игру на компьютере, управляет двадцати двумя игроками на поле и не делает абсурдных вещей».

Pablo Ruiz: «Нам всегда нравились спортивные симуляторы. Фактически мы сделали первую такую игру в Испании - Video Olimpic (1984). Было продано более 250 000 копий игры по всей Европе. Это был огромный успех. Что касается серии игр PC Fútbol. Nacho Ruiz занимался дизайнерской частью, Victor - технической. Carlos Abril отвечал за разработку инструментария к игре. В начале 90-х мы не знали, куда двигаться дальше - восьмибитные игры еще продавались, рынок 16 бит так и не закрепился в Испании, а в Европе он уже начал падение. Одним из вариантом была разработка игр для игровых автоматов.

Так, в сотрудничестве с испанским производителем **Inder, S.A.**, мы сделали три игровых автомата - After The War, Mega Phoenix и Hammer Boy. Вторым направлением стали консоли. Нам было не комфортно в правилах игры, которые навязывала SEGA разработчикам. В результате, мы выбрали третий вариант - PC. Первой такой игрой, заинтересовавшей нас, стал Football Manager (Kevin Toms). Мой брат Gaby проводил целые часы за этой игрой. В 1992 году появилась игра Championship Manager (Collyer Brothers). Наша игра **Simulador Profesional De Fútbol** стала переходным этапом, когда были проблемы с выбором платформы и дистрибьютора. Мы поняли, что не можем ограничиться только магазинами видео игр и футбольными фанатами. Нужно было, чтобы игра была у каждого, у кого был компьютер. По этому мы решили сделать игру по максимально доступной цене и разместить ее везде, где только было воз-

можно. В начале 90-х в Испании было около 1000 магазинов по видео играм и 30 000 киосков. Между ними была пропасть. Фактически, многие, прийдя в киоск за газетой увидели свою первую видео игру и заинтересовались ею».

Кроме братьев и Карлоса, первую игру программировал **Pedro Sudón Aguilar.** Разработка новой игры, с новыми возможностями потребовала новых инвестиций и братья согласились сотрудничать с издательством Hobby Press.

Pablo продолжает: «В то время нас удивили первые графические приключения LucasFilm, особенно оцифрованные голоса. За этими играми были большие инвестиции и мы согласились на сотрудничество. Кроме того, мы подписали рекламное соглашение, что позволило проводить хорошую рекламу видео игр».

Братья Руиз и Карлос сохраняли творческую свободу в работе над своими видео играми, иначе бы они не согласились сотрудничать.

Разрабатывая футбольный симулятор, они столкнулись с новыми проблемами - управлением многими игроками, связь с базой данных игроков, тактика игроков, аудио часть и другими. Все это должно было работать вместе.

Carlos Abril написал графический движок, который позволял использовать VGA карты для прорировки с большой скоростью окон, текста и графики.

Victor Ruiz, прийдя в дом Карлоса по совсем другой причине, случайно увидел эти инструменты на компьютере Карлоса, и понял, что они имеют большой потенциал для разработки мультимедийных приложений на PC.

Эти инструменты были использованы для их первого футбольного симулятора 1992 года - Simulador Profesional De Fútbol.



С выпуском новых версий симулятора, Карлос совершенствовал библиотеку и добавлял новые функции в видео игру. Карлос отвечал за программирование первых трех частей PC Fútbol, после чего под его руководством работали новые программисты.

Carlos Abril: «Одна из вещей, которые у нас были, это то, что мы прекрасно провели время. Мы были друзьями, и все мы работали на продукт и компанию. Мы не искали личной выгоды».

Одной из самых больших проблем, с которой пришлось столкнуться Карлосу как разработчику, а не программисту, была адаптация PC Fútbol с MS-DOS на Windows. К счастью, он получил поддержку **Pablo Ariza**, выдающегося программиста, о котором Карлос с энтузиазмом говорит и который отвечал за программирование всех библиотек для операционной системы Microsoft Windows. Результат, по словам Карлоса, был фантастическим. Графический движок, который Pablo разработал для Windows, и его усилия по достижению максимально возможной оптимизации заставили производительность PC Fútbol 5.0 превзойти его ожидания.

PC Fútbol 5.0 была продана тиражом в 305 000 единиц.

Для хорошего восприятия продукта на рынке нужно было найти человека, который воплощал бы все, что

Dinámic Multimedia хотела передать через видео игру. Этим человеком стал журналист и комментатор **Michael Robinson**. Его и выбрали лицом обложки.

Pablo Ruiz: «Я встретился с Майклом и объяснил ему участие в нашем проекте. Он должен был сделать анализ каждой из команд. Не было никаких проблем, ему все понравилось. Речь даже не зашла о финансовой стороне вопроса. Зато потом, когда игры продавались, он заработал большие деньги.

Огромный успех, который PC Fútbol вызвал в Испании в середине 90-х годов, побудил Dinámic Multimedia адаптировать его и экспортировать в другие страны, где футбол так же вызывал страсти, такие как Италия или Аргентина».

Первой такой страной стала Италия, где они выпустили видео игру **PC Calcio Scudeto 94-95**. Сначала игра не получила признание, но из-за еще большего количества киосков в Италии, ее так же ожидал успех.

Что касается Аргентины (первая игра - **PC Fútbol Argentina Clausura '95**), сначала дела шли неплохо, но потом местный дистрибьютор решил наладить производство, чтобы обойти таможню. Фактически продавали две разные игры - местную и испанскую.

Pablo Ruiz: «У нас был план работы над видео игрой, но у всех нас было большое стремление сделать как можно больше и лучше, у нас была новая версия игры каждый год, что приводило в итоге к напряженности из-за сроков. Самой сложной была работа над пятой и седьмой частями. Все мы были подвержены большому напряжению во время разработки, но затем, когда игра вышла, все на своем уровне почувствовали супер



гордость результатом, которого мы достигли. Но да, все усилия были титаническими. Иногда я оставался спать в офисе. Мы отдыхали три или четыре часа и продолжали, потому что беспокойство за результат было огромным. Конечно, этот ритм не был обычным на протяжении всего проекта. В последние месяцы все работали не спеша».

К сожалению, по словам разработчиков, братья платили мало. Люди не уходили, так как были молодыми в то время и больше работали на энтузиазме.

Дела у Dinámic Multimedia шли неплохо, пока в мае 1998 года José Ignacio Gómez-Centurión не продал свой бизнес за 3 миллиарда песет немецкому издателю **Axel Springer**.

Victor Ruiz Tejedor уехал в Великобританию, на переговоры с Gremlin Graphics. Но, вернувшись, его уже не пустили в офис - так как он был уволен.

Дело дошло до судебных разбирательств, и в конце концов, Victor Ruiz получил вместо денег в сумме 30% акций намного меньшую сумму.

Pablo Ruiz «Я не могу быть абсолютно объективным, потому что я вовлеченная сторона. В любом случае, мы сделали PC Fútbol 7.0, который стал самым продаваемым, с 370 000 единиц. В марте 1999 года мы продали нашу часть Dinámic Multimedia José Ignacio Gómez-Centurión и отмежевались от проекта. PC Fútbol 2000 и последующие игры - уже не наши. 1 июня 1999 года - мы создали F**X Interactive**».

Эта игра из серии PC Fútbol стала последней, над которой работала оригинальная команда разработчиков.

Падение продаж уже было

заметно по игре **PC Fútbol 7.0**. Вышла игра **PC Fútbol 2000**. В 2000 году выходит он-лайн игра **La Prisión**. 24.09.2001 года **Dinámic Multimedia** обьявила о прекращении деятельности из-за финансового кризиса и увольнении 55 сотрудников.

В 2005 году бывшие разработчики начали вести переговоры с Gaelco и решили снова запустить **PC Fútbol**. Ни к чему хорошему это не привело и права на эту игру остались у менеджера Gaelco - Sergio Rincón.

В 2013 году многие из разработчиков снова встретились, чтобы запустить новую игру - **FX Fútbol 1.0** (издатель - FX Interactive).

Последняя их игра - **Football Club Simulator 19** (FCS). Игра вышла 30.11.2018 года для PC, цена - 145 грн (Steam) или 9,95 euros.

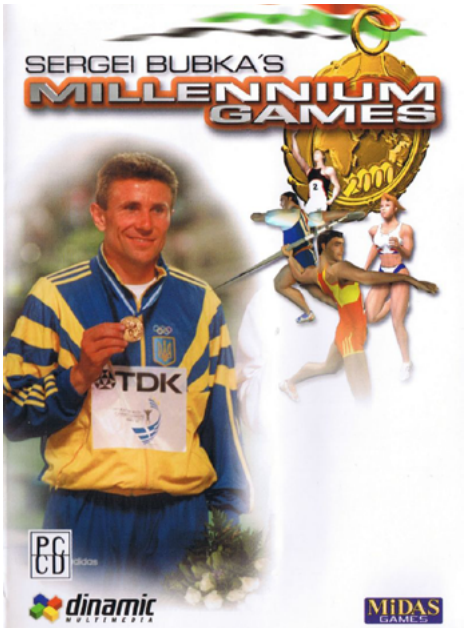
Кроме футбола, компания сделала серию игр об баскетболе - **PC Basket**. Вышло пять игр в период с 1993 по 1997 год.







Кроме того, вышла спортивная игра **Sergei Bubka's Millennium Games (PC Atletismo 2000)**. Из-за малой популярности в Испании этих видов спорта игры не получили такой же успех, как футбольные.



Игра **Arctic Moves**. Игру делали еще в 1991 году. Первая демо версия - для Atari ST. Полноценная игра - для PC появилась в 1995 году. В 2001 году Luis Mariano Garcia Corral сделал



игру для Atari ST, а в 2017 году Luis Mariano García и Philippe Guichardon (Meynaf) портировали ее для Амиги.

Inder в обмен на инвестиции в Dinámic получала платы (Motorola 68000, Z80, TMS 34010) с видео играми для игровых автоматов. Первой игрой стала Megaphoenix. В 1991 году планировались так же Hammer Boy и After The War, а далее - Satán, Navy Moves. Портирование видео игр и разработка версии для автомата осуществлялись параллельно. Основа - версия для Atari ST, на нем же проводилось тестирование. Было изготовлено около 1000 плат для первых трех названий видео игр. Эти три автомата и были запущены в эксплуатацию компанией Inder в разных частях Испании. Но из-за плохих результатов по прибыли проект был закрыт. Программировал - Fernando Jiménez Villa, графику делали Javier Cubedo и Nacho Ruiz.



Javíer Cubedo

Video games producer
Microdigital Soft
1986-1991

У меня не было работы, мой друг Jesús Alonso был одноклассником братьев Ruiz. Примерно в возрасте 25 лет я увидел ZX Spectrum, далее я оказался в Dinámic. Я изучал дизайн в одном из вузов Мадрида, мне нравилось рисование. Nacho Ruiz показал мне графическую программу Melbourne Draw и через две недели я уже мог что то делать в ней. ZX Spectrum больше всего понравился, если сравнивать с Amstrad. Так же могу добавить, что я никогда не играл в видео игры, а первой игрой, в которую мне пришлось играть, стала Aspar G.P. Master. Я создавал карты к игре и был ее продюсером, в итоге я проверял геймплей игры.

Со временем, мои симпатии получил Atari ST. Для разработчика там было 16 цветов из 256. На нем я создавал графику для 8-битных машин. В целом я проработал в Dinámic 5 лет (1986-1991).

Первая моя работа - графика к игре Nonamed (1986). Я отвечал за графику для Amstrad, MSX и ZX Spectrum. Так же я сделал музыку к ней. Это было довольно утомительное занятие в то время. Мой брат - **Manuel Cubedo** так же занимался музыкой.

В 1986 году я сделал заставку к игре Dustin (для Amstrad CPC). Это заняло очень много времени - мы взяли иллюстрацию Alfonso Azpiri и приложили ее к монитору, далее с помощью специальной ручки мы переносили графику на компьютер. Дигитайзер еще не появился в то время.

Со временем, я начал помогать Pablo Ruiz с объявлениями и рекламой видео игр и в итоге мне доверили работу продюсера, на уровне Nacho и Victor Ruiz. У каждого из нас были свои проекты.

1987 год - игра Phantis. Я делал графику (так же для Amstrad CPC) и заставку к игре.
1988 год - игра Aspar GP Master. В то время самым успешным был Jorge Martínez Aspar и как только мы получили лицензию, начали работу над проектом. Сначала проектом занимался Nacho, но после тестирования игры, проект передали мне. На мне была самая важная часть работы - разработка трасс. Сначала я сделал все на бумаге, вырезал участки трассы и соединял их, как головоломку.

После ухода из Dinámic я занимался только графическим дизайном, получил диплом магистра в этой области. У меня много приятных воспоминаний о том времени. Мы работали много ночей без сна, спали на ковре в офисе. Утром в офис приходил Victor Ruiz, готовил кофе, начиналось время работы. Одно из самых приятных воспоминаний - поездка в Лондон на презентацию игры Aspar G.P., вместе с Victor и Nacho. Кроме участия в выставке, мы посетили редакции разных журналов.

Nonamed
1986
Dustin
1986
Army Moves
1987
Arquímedes XXI
1987
Don Quijote
1987
Freddy Hardest
1987
Game Over
1987
Mega-Corp
1987
Aspar GP Master
1988
Los Pajaros De Bangkok
1988
Meganova
1988
Mike Gunner
1988
Navy Moves
1988
Phantis
1988
Target Plus
1988
Turbo Girl
1988
After The War
1989
Michel Futbol Master
+Super Skills
1989
Satan
1989
Hammer Boy
1990
Megaphoenix
1991

Carlos Benavidez Abril



Video games programmer, producer, director, owner
Microdigital Soft
1987 - 1993
Dinámic Multimedia
March 1993 - January 1999
FX Interactive
July 1999 – December 2006
Crocodile Entertainment
January 2007- Septemper 2013
UBISoft Reflections
October 2018 - today

Ignacio Abril



Video games programmer, owner
Microdigital Soft
1986 - 1988
FX Interactive
1999 – 2008
Crocodile Entertainment
2008 - 2011
Climax
2011 - 2015

Carlos Abril в компании Dinámic работал программистом и графическим дизайнером, известен как автор игры Phantis (MSX/ZX), Navy Moves, серий PC Fútbol и PC Básket, один из основателей Dinámic Multimedia, FX Interactive, Crocodile Entertainment.

1. Как вы пришли к разработке видео игр ?

В возрасте двенадцати лет мы с братом были на ярмарке для подростков. Там мы увидели компьютер и меня заинтересовали все эти вещи. Я приобрел книгу о Бейсике и просто читал, сам не понимая о чем она. В 1984 году в нашей школе появились Commodore 64, я ознакомился с руководством и начал программирование. Отец пообещал нам с братом купить компьютер, если мы получим хорошие оценки в конце года. Так у нас появился ZX Spectrum. Все лето мы занимались программированием на Бейсике. Одна из наших небольших игр вышла в журнале Microhobby (игра Ladron, #40, 1985 год).

В конце лета мы отправились в Португалию и там мы увидели ZX Spectrum с новыми играми - Manic Miner, Jetpac, Chequered Flag. Я был в шоке от увиденного и не мог понять, как ускорить перемещение символов во время воспроизведения музыки и звуковых эффектов. **Мой брат Ignacio Abril** рассказал, что слышал о том, что есть машинный код. Вернувшись в Мадрид, я смог найти книгу Indescomp по этому вопросу. За один день я все прочитал и начал изучать машинный код.

2. Откуда появлялись идеи ваших видео игр ?

Прежде всего я видел другие игры и они давали мне новые идеи. Мне нравилась графика и я пробовал сделать что то похожее - персонажи, враги, эффекты... мне нравилось писать подпрограммы спрайтов, делать графику и перемещать ее по экрану.

3. Ваша первая система, на которой вы играли ? Ваш любимый компьютер для 8 бит ?

Это был Commodore 64, игра Attack of Mutant Camels. Когда я еще не видел игр для ZX

Ladron
1985
Phantis
1987
Navy Moves
1988
Simulador Profesional De Fútbol (Liga 92/93) aka PC Fútbol 1.0
1992
PC Fútbol 2.0-3.0
1993-1994
La edad de Oro del Pop Español
1994
PC Fútbol 4.0-4.5...7.0
1995-1998
PC Calcio Scudeto 94-95, 5.0, 6.0
1995-1997
PC Basket
1995-1997
PC Fútbol Argentina 4.0 Apertura ‘96
1996
PC Selección Española de Fútbol Eurocopa ‘96
1996

Ignacio Abril
Pedro y las Tortugas
1985
Nonamed
1987
Navy Moves
1988
Navy Moves
2007

Spectrum, я думал, что вряд ли там будут такие же игры, как на Commodore 64, так как на нем нет аппаратных спрайтов. Что касается лучшего компьютера, мне больше всего нравился ZX Spectrum. Там было лучшее разрешение экрана, чем на Амстраде, даже не смотря на большее количество там цветов.

Когда я начал работать в Dinámic, моим рабочим компьютером стал Amstrad CPC 6128 с флоппи дисководом. Такой же был у моего брата. Он по своему был хорош - хорошая клавиатура, диски, цветной монитор.

4. Какая платформа была предпочтительной для вас, как для разработчика ?

Мне больше всего нравилось работать на Commodore Amiga. В начале 90-х им стал PC, когда я программировал часть на ассемблере, а часть на C.

5. Сколько видео игр вы сделали на сегодня и какими вы особенно гордитесь ?

Моей первой игрой стал Phantis, затем я сделал версии для Amiga/MSX игры Navy Moves, первоначально написанные моим братом Ignacio (Nacho). Затем я начал делать для PC - первый компьютерный футбол (серии о футболе и баскетболе). Последней игрой стала Zack Zero для PS3 (2013 год), она тоже мне нравится.

6. Какое ваше самое большое разочарование, как разработчика ?

У разработчика нет большого разочарования. Могу только сказать о времени в FX Interactive. Вместе с César Sampedro мы работали над он-лайн игрой с танками и уже были готовы три уровня.

Игра была практически готова. Игра не была опубликована, так как начальство дало команду сосредоточится на новой игре Navy Moves.

7. Ваши направления как разработчика в играх ?



В Phantis я делал графику, эффекты (не музыку), затем я попросил Javier'a переделать графику (мне понравилась его работа над игрой Nonamed), по этому не вся графика в игре моя. Затем я перешел к программированию и в конце - к работе директора по разработке и программированию видео игр. Небольшая графика сделана для первой игры PC Fútbol. Мне нравится заниматься проектами, хотя это и не благодарная работа, особенно в условиях роста количества занятых в разработке.

8. Благодаря игре Nonamed, сделанной вашим братом Ignacio в 1986 году вы пришли в Dinámic. Вы хотели сделать что то лучше, чем он и как появился Phantis ?



Еще раньше, в 1985 году мой брат сделал игру **Pedro y las Tortugas** (для Micromania). Игра опубликована под торговой маркой Future Stars. Пусть она не была успешной, но наш потенциал был замечен Dinámic. Мы никогда не были частью команды Dinámic, были похожи на детей того времени, которые играли в игры, делали что то свое и привозили их в Dinámic. Я практически уже сделал Phantis, когда мы отправились в Dinámic, чтобы показать Nonamed. Nonamed была сделана быстро и ее утвердили без претензий. Так как названия игры мы не успели придумать, они просто выбрали имя Nonamed.

Ignacio рассказал, что у нас есть новая крутая игра (речь идет об Phantis), и мы еще тестировали ее, дорабатывали ее, пока не увидели то, что хотели. Когда я привез готовую игру, я полностью прошел ее. За этим наблюдали люди из Dinámic и в тот раз ничего не сказали об игре. Посовещавшись, они согласились издать игру. Тем не менее я внес коррективы - убрал часть персонажей, машину, изменил карту игры и ввел женский персонаж, чтобы Alfonso Azpiri изобразил его на обложке для игры. Эти новшества понравились Dinámic. Игра вышла как FX double carga (на кассете находят-

ся две части игры, чтобы запустить вторую часть, нужен код после окончания первой игры). Нам нужно было сделать первую часть игры, мы потратили чуть более месяца на нее.

9. Знаете ли Вы, что Phantis многими считается одной из лучших игр Dinámic, особенно благодаря версии для Amstrad CPC ?

Мне говорили об этом, я вижу, что есть люди, которые пишут об этом времени и вспоминают нашу игру с любовью. Я очень рад и горжусь этим. Первая версия была написана для ZX Spectrum - мы использовали 48K и кассеты. После этого, мы по дилерской цене приобрели CPC 6128 с флоппи дисководом, версия для этого компьютера стала основной разработкой и мне понравились эти толстые пиксели.

10. Ваш брат сделал версии Navy Moves для CPC, как проходило портирование этого шедевра на MSX и Amiga ?

Версия MSX была сделана легко. Я сделал Phantis для MSX и все было не сложно. Мне нравился ассемблер 68000 и процессорная архитектура. В то время не было много документации, и я проводил часы за компьютером, изучая и тестируя его возможности. Сначала я начал доделывать уже бывшую в разработке игру Lorna, но в итоге игра мне надоела (**игру сделала Topo Soft**). Dinámic предложил портировать Navy Moves. Это мне больше было по душе и я использовал все 32 цвета (версия для ST - 16).

11. Вы участвовали в разработке Simulador Profesional De Fútbol, которая позже превратилась в серию игр о футболе. Думали ли вы, что эти игры станут одними из самых успешных для Dinámic Multimedia ? Как вы работали над игрой ?

Мы были подростками, чуть старше двадцати лет и нам нравилось заниматься видео играми. Не смотря на улучшения каждой игры и рост продаж, моя зарплата в Dinámic Multimedia была очень низкой. Я работал каждый день, по многу часов, включая выходные. Во время разработки 2-й и 3-й серии игры зарплата была 80000 песет (около 480 евро). Но это не играло роли. Я начал программировать всю игру, когда она еще не стала симулятором и делал ее до 4-й серии, когда к нам присоединился Marcos Jourón Berzosa. Он занимался базой данных, историей и другими элементами игры. Позже, когда мы наняли новых людей, я занимался разработкой проектов и использовал для этого MS Project. Последнее, что я сделал, была PCFútbol 7 (1998 год), которую мы сделали в рекордные сроки.

12. Вы так же участвовали в серии PC Basket. Это один из лучших симуляторов баскетбола в Испании за все время. Что вы скажете об этой игре ?

Я работал над первой версией. Со времени прихода программиста David Galeano, я отошел от программирования этой игры. Команда успешно работала под моим руководством.

13. В 2007 году Navy Moves появляется под торговой маркой FX Interactive. Это была обновленная версия игры, над которой работал сам Ignacio Abril. Как вы пришли к идее снова запустить эту игру ?

Когда в 1999 году мы создали FX Interactive, у нас не было финансов для работы над несколькими проектами одновременно. Разработка заняла очень много времени и мой брат Ignacio все время работал над ней. Я разработал систему материалов в движке для Open GL, они адаптировали ее для своего движка на DirectX, так же использовали мой звуковой движок.

14. В 2007 году вы ушли из FX Interactive, чтобы позже с братом создать Crocodile Entertainment. Очень успешной игрой стала аркадная игра Zack Zero для PS3 и PC. Как вы участвовали в разработке этой игры ?

Кроме брата, с нами был Alberto Moreno, у нас были идеи создать игры для PC и консолей. Первую игру мы планировали сделать быстро и просто, чтобы проверить реакцию рынка. За основу мы взяли концепцию игры Phantis, с той же структурой карты и добавили новые идеи.



В Zack Zero я программировал графический и звуковой движок для PS3 и PC. В конце 2010 года из разработчиков остался только я и Alberto. Мы тестировали готовый вариант игры и это заняло очень много времени.

15. Как состоялся переход от программиста к со-учредителю Dinámic, Multimedia и FX Interactive ? Почему вы ушли из этих компаний ?

Еще во времена, когда офис Dinámic находился в башнях Мадрида, мы сдружились с Victor Ruiz, доверяли друг другу. Через несколько лет, когда Victor начал сотрудничать с Ricardo Puerto над игрой Risky Woods (Sega Mega Drive), он позвонил мне, и уточнил, есть ли

у меня эта консоль, чтобы одолжить ее на время. Когда он приехал ко мне, я продемонстрировал возможности консоли - все работало быстро и плавно, и Victor был впечатлен ее работой. Используя консоль, я сделал программу для PC, которая управляла графикой игры. Так я сделал для него каталог книг, который потом использовался по разным направлениям компании. В то время мы с братом и братья Ruiz - единственные, кто оставался работать в компании, вместе работали над графикой игр и занимались управлением компанией. Так сформировалась основа будущей компании. Позже появилась идея футбольного симулятора и я занимался ее программированием. Pablo Ruiz хотел уйти от традиционной дистрибьюции видео игр и решил делать это через киоски **Grupo Editorial Jackson**. Так продолжилось сотрудничество Dinámic с Hobby Press. Результат был успешен и игра хорошо продавалась. Dinámic испытывал финансовые трудности и Pablo рассказал об этом боссу Hobby Press - José Ignacio Gómez-Centurión. José предложил создать новую компанию и таким образом помог удержаться нам на плаву. В Dinámic Multimedia было четыре основных создателя - братья Ruiz и я. Но так случилось, что в один момент один из партнеров компании, который уже делал это раньше в Hobby Press решил взять все под свой контроль, не считаясь с нами. Он уволил Pablo и так мы решили уйти и вместе с другими руководителями Dinámic Multimedia - Pablo de la Nuez, Jesús Alonso и Antonio Lucena - основали FX Interactive. Но позже, я сам ушел из компании, так как хотел реализовать свои наработки, которых не было у них, планировал заниматься мультиплатформенными играми, в том числе для консолей.

16. Вы когда нибудь хотели снова сделать игру для устаревших машин ?

Что касается 8 и 16 битных машин, мне нравится, что я был тогда с компьютером на «ты», я контролировал его в любой момент программирования и использовал аппаратные спрайты. Не было ни операционной системы, ни подсистемы, ни сложных библиотек, которые бы абстрагировали ее. Не смотря на это, мне нравится программировать и проектировать современные архитектуры компьютеров и консолей: 64 бита, больше регистров, несколько ядер и многопроцессорность.

17. Чем вы занимаетесь сейчас ?

С апреля 2017 года я работаю программистом в Sabre Interactive (Madrid). Со стороны кажется, что это шаг назад, после карьеры руководителя компаний. Но это мой осознанный выбор, компания находится недалеко от меня, это было предложение от моих друзей. Я очень доволен сейчас.

18. Есть ли варианты с финансированием ваших проектов ?

Сейчас я не ищу финансирование и не спеша, для удовольствия работаю над своим проектом. Я не знаю, закончу ли его - сейчас для меня важнее иметь спокойную личную жизнь. Проблема программирования видео игр с помощью страсти заключается в том, что этот процесс полностью поглощает вас и забирает все ваше время. Это не совместимо с нормальным ритмом жизни и жизнь не состоит только из разработки видео игр.

19. Что вы думаете о современной ретро сцене на национальном и международном уровнях ?

Мне нравится страсть и преданность, с которыми люди посвящают себя этому делу. Меня завораживает, что до сих пор есть люди, которые создают новые игры для этих платформ. Я посещаю ретро фестивали, если дата проведения не отрывает меня от основной работы.

20. Что осталось у вас от прежнего разработчика, ваш предел на сегодня ?

Я думаю, что я создам компанию для разработки видео игр. Мне нравится работать в команде и посвящать себя этому. Этот вызов привлекателен. В отличии от прежних времен, сейчас нет проблем с начальной стадией разработки игры, не нужно много средств для разработки и издания видео игры.

Мне всегда нравилось сохранять дух детства, молодости и когда мне говорят, что вы похожи на детей, я отвечаю - вы говорите мне это как упрек или как комплимент ? Это сложная проблема, так как общество будет осуждать вас до тех пор, пока вы сами не осознаете еще раз, что вам не нужно оправдываться или идти на поводу у кого либо, живите, как вы хотите и наслаждайтесь жизнью.

Да, в те времена было очень сложно разрабатывать игры, мы много работали и наш успех зависел от издателя. Если у вас была хорошая игра, вы могли расчитывать на финансовый успех, что в целом возможно и сегодня.



Далее - совместное интервью.
На фото - Carlos Abril, Nacho Abril, Snatcho Ruiz, Julio Martin.

Цена нашего первого компьютера была 42000 песет. Наша мама была очень удивлена новому приобретению и считала эту покупку странной. К нашему счастью, отец был связан с компьютерами и я знал, что за этим будущее.

Как мы работали над игрой Nonamed ? У нас был в наличии только магнитофон: загружаем редактор с ленты, далее игра, вносим изменения, сохраняем изменения, компилируем, записываем полученный исполняемый файл, загружаем графику, карту и тому подобное. Кажется очень неудобным, но в то время это было нормально.

Ignacio: Это была моя первая игра на ассемблере, так же важным было завершение самого проекта и процесс тестирования перед изданием готового продукта.

Почему в Великобритании Phantis продавался как Game Over II ?

В то время наша игра хорошо продавалась и мы решили объединить ее с первой частью, сделанной Dinámic. Я выбрал название Game Over. Соответственно Phantis стал второй частью.

Carlos: когда мы только пришли в Dinámic, мы были разочарованы их техническим уровнем. Движения спрайтов были намного хуже, чем делали мы в то время. Сложные процедуры для них делали другие люди. Нам понравился Jesús Alonso, человек отвечающий за продажи видео игр. Он описал нам весь процесс производства и рассказал о настоящих и будущих планах. Его харизма повлияла на наш выбор сотрудничать с этой компанией.

Как вы работали с Dinámic ?

Carlos: мы всегда работали дома, без каких либо трудовых отношений. Позже они помогли нам купить CPC 6128 и Amstrad 640, так же предоставили нам систему программирования (PDS), которую мы использования для PC. PC был соединен параллельным кабелем с машиной, для которой мы делали что то - CPC, Spectrum или MSX, позже добавили ST, Amiga. Если нам что то нужно было, мы получали все для работы. У Dinámic была своя программа для работы с графикой. У нас была гораздо лучшая, своя программа. Ассемблер был один у всех, сделанный HiSoft.

Мы были очень молоды в то время - на момент создания Phantis мне было около 16, боссу Dinámic - 19. Примерно в 1995 году, я начал интересоваться производством видео игр, и всем что было связано с их разработкой. Тогда еще мало кто говорил о новой индустрии и первой консоли PS.

Когда появилась Amiga, я купил себе 500-ю. Мы первые, кто делал там соответствующие инструменты разработчика. Мы предоставили свои наработки им, то же самое касалось подпрограмм, использующих блиттер, звук и другое. Единственное, что я помню, чтобы кто то делал что-то свое в этом плане - это была игра Astro Marine Corps (Pablo Ariza).

Степень свободы в вашей работе и кто вносил изменения по мере работы над проектом ?

Carlos: Когда мы работали над Nonamed, не было никакой стратегии, просто цель сделать свою игру. Phantis дорабатывал я сам, так как хотел улучшить то, что было. Нам разрешили сделать это. В случае с Navy Moves, продюсером и разработчиком был Victor Ruiz. По этому я ограничился программированием его идеи, то же касалось графики - мы создали ее с их характерным отличием. Вместе с роскошной коробкой и



оформлением, получился шедевр, так же безупречным был технический сервис.

Испанские игры были иногда слишком сложны. Это касается и Navy Moves. Как вы определяли необходимый уровень сложности ?

Nacho Ruiz решил создавать именно такие игры, это было вызовом игроку. Phantis был первой игрой, которая нарушила эту концепцию. Когда мы сами играли в Navy Moves, спустя многие часы мы проходили игру и она не казалась уже такой сложной. В Лондоне на презентации у нас случился казус, когда я сам не мог пройти один уровень. Это был позор.

Navy Moves получила награду как лучшая игра 1988 года по версии журнала Microhobby. Расскажите об этом.

Carlos: премия в основном была моему брату - я только сделал версии Amiga/MSX. Получение этой премии было на вечеринке с людьми из Hobby Press и другими известными людьми из индустрии.

Ignacio: это было признанием нашего тяжелого труда. В то время я учился программированию и эти усилия были важны для моей карьеры.

Откуда появились серии FX Synchro Sprites, FX Doble Carga и

FX E.A.G. ?

Carlos: это идея людей из Dinámic.

Чем вы занимались в период ухода с 8 битного рынка ?

Ignacio: я разрабатывал программы для гражданского строительства. В 1999 году я вошел в компанию FX Interactive.

Carlos: мы помогали отцу с компьютерной частью топографического обзора.

Как на вас отразился переход с 8 на 16 бит ?

Carlos: для меня это было удовольствием. Ассемблер 68000 был очень хорош. Переход на ассемблер 8086 PC был довольно неприятным шагом назад.

Ignacio: Больше доступной памяти и процессор с гораздо более сложными инструкциями дал новые возможности для разработчика.

Какой иностранной игрой вы восхищались больше всего ?

Ignacio: Без всяких сомнений это Knight Lore. Все игры Ultimate были образцами профессионализма.

Что вы скажете о работе с Alfonso Azpiri ?

Ignacio: Я использовал его рисунки в своей графике. Я лично был знаком с ним, он был очень веселым парнем, который в любой момент мог нарисовать готовый эскиз. По моему, успех Dinámic заключался в его работе, качественные обложки выделяли их продукты среди конкурентов.

Как на вас отразилось закрытие Dinámic ?

Carlos: Я не пострадал много. Я сделал Phantis, хоть он и не был особо денежным. Тем не менее на заработанные средства я купил себе компьютеры, мониторы и накопил сбережения. Для брата ситуация была намного плачевнее. За два года он так и не заработал ничего, и он уже почти собирался уйти из индустрии, я вытащил его. В 1999 году, когда открылась FX Interactive, первым человеком мы наняли Ignacio.



На фото - Ignacio Abril, 2009.







Emilio Pablo Salgueiro Torrado



1970-1996

Video games programmer
1985 - 1987





Enrique Cervera Mateu

Video Games Programmer
1985-1989

Emilio Pablo Salgueiro Torrado родился в Сан Фернандо (Cádiz, Испания). В городе Castellón он познакомился с Enrique Cervera Mateu. Так началась их дружба и совместная работа в индустрии видео игр. Первой их работой стала игра Krypton Raiders (1985), издатель Dinámic.
Enrique работал над первой частью игры Phantomas, а Emilio - над второй (для CPC, MSX, ZX Spectrum). Далее Enrique начал работать над игрой Dustin, а Emilio - над игрой Freddy Hardest.
Emilio получил диплом инженера в области телекомунникаций. В 1996 году был сбит машиной во время езды на велосипеде.

Интервью с Enrique Cervera Mateu.

1. Когда вы пришли в Dinámic, вам было 15 лет. Как вы начинали заниматься компьютерами ?

Я начинал с программируемого калькулятора Casio, который купил мне мой брат, занимавшийся математикой в университете. В те времена мы играли в аркадные игры - Space Invaders, Pac Man. Через время, с рук мы купили ZX81 в комплекте с играми. С помощью компьютера я погрузился в ассемблер Z80, кстати этот компьютер находися в доме моих родителей и все еще работает. Я опубликовал свою программу на бейсике в местном журнале и у меня появилось желание создавать коммерческие видео игры. Отправной точкой для создания игры Phantomas стала статья о графике на ассемблере.

2. Вдохновением для создания Phantomas была игра Abu Simbel ?

Да, как и Jet Set Willy. Я уже не помню откуда появилась идея о том, что главный герой - это вор, исследующий дворец, пещеры и катакомбы. Окончательная версия была сделана дизайнерами Dinámic, которые улучшили графику и музыку игры и предложили изменить начало игры.

3. Как вас приняли на работу в Dinámic ?

Dinámic использовала тоговую марку «Future Stars» для издания игр начинающих программистов по небольшой цене и я отправил им свою игру. Я удивился, что игра была выпущена как полноценовая (игры Future Stars продавались по цене в 999 песет, полноценовые сначала по цене 2100 песет). Для меня было роскошью работать с Dinámic. Мы работали удаленно, отправляли кассеты курьером и обсуждали игру по телефону, до тех пор, пока не была готова окон-

Krypton Raiders
1985
Phantomas 2
1986
Freddy Hardest
1987

Enrique Cervera Mateu
Krypton Raiders
1985
Phantomas
1986
Dustin
1987
After The War
1989

чательная версия игры. Когда я увидел свою игру в журнале (Microhobby #82) и магазинах я конечно был изумлен.

4. Ушедший от нас Emilio Pablo Salgueiro Torrado сделал вторую часть игры Phantomas. Когда по времени появились обе части, были ли вы знакомы с его работой ?

Мы учились в школе и были фанатами ZX Spectrum, видео игр и программирования. Так же мы соревновались, кто лучше сделает игру. Это было и мотивацией и стимулом для нас. Истина в том, что это было совпадением. Сегодня это было совпадение. Я не могу сказать, что до конца удовлетворен игрой и признаю, что в игре были «проклятые» ловушки, которые убивают вас и вы начинаете все снова. С самого начала я хотел сделать уменьшение энергии игрока, а не моментальную смерть, как это сделано в Abu Simbel или в Manic Miner. Графика персонажа практически не менялась с самого начала - так как это вор, я надел ему шляпу и маску. Я горжусь, что спустя 25 лет люди вспоминают игру с любовью, играют в версии для PC и мобильных телефонов. Не смотря на технические ограничения, у меня была полная свобода создания игры, мне нравилось играть в нее и наслаждаться. Это ключ к сердцу игроков. По словам Dinámic, игра хорошо продавалась в Испании, хоть и не была на первых местах. Кроме того, позже она продавалась в Великобритании и конечно получила свою порцию критики.

5. Что вы скажете об обложке к игре, созданной иллюстратором Alfonso Azpiri ? У меня всегда висел плакат на стене - сначала в моей комнате, и сейчас в моем офисе. Так что я вижу его работу каждый день.

6. В 1987 году вы сделали игру Dustin. Здесь та же тема - воры и тюрьмы. Как появилась игра ? Участие Dinámic в ней ?

Это было продолжение игры Phantomas, но более сложное с технической точки зрения. Идея игры была моей. Я все еще учился в институте и у меня не было планов переехать в Мадрид. Dinámic делал графику, программирование и сценарий были моими. Я непосредственно общался с художниками Dinámic - Nacho Ruiz и Manuel Cubedo.

7. Делали ли вы игры для других платформ ?

У меня уже появился компьютер с дисководом и цветным монитором и я сделал версию Dustin для Amstrad CPC. В Dinámic я работал фрилансером, удаленно и получал роялти. У меня не было проблем с ними и мне не на что жаловаться. Я никогда не был у них в офисе в Башне. ZX Spectrum больше всего нравился мне в то время, хотя Amstrad CPC так же был не плох. Моя первая игра для Amstrad CPC - это Dustin, в ней используются 16 цветов. Самое большое же разочарование, как разработчика - что я не смог сделать переход на 16 бит. Хотя по моему это относится ко всей индустрии видео игр Испании.

8. В 1989 году вы сделали After The War. Почему игра вышла позже, чем было обьявлено в рекламе ?

Сейчас сложно вспомнить, по моему, программист, отвечающий за игру, ушел. Идея игры и графика уже были готовы, и мне осталось сделать игру рабочей. Это была моя лучшая игра для ZX Spectrum или Amstrad CPC. Это была новая задача с точки зрения программирования, где было много графики и много движения. Другой программист сделал версию для MSX. С этой игрой я начал считать себя профессиональным программистом.

9. Создатели игры Fernando Martín Basket Master говорили о плохом опыте работы с Dinámic. Были ли у вас условия работы с Dinámic, которые вас не устраивали ?

Когда вам 15 лет и вам платят за то, что вам нравится делать, вы не обращаете внимания на условия. Контракты были в письменном виде и я не жалуюсь на это. Перед After the War у меня был выбор между уплатой фиксированного платежа и выплатой роялти. Я выбрал второй вариант, но вскоре у Dinámic начались экономические проблемы. Не повезло ! Я поступил в университет (изучал информатику) и ушел из индустрии видео игр. Сейчас я преподаю в университете робототехнику и искуственный интелект, занимаюсь программированием и исследованиями в этих сферах.

В 2011 году вышел римейк игры Phantomas 2 на iOS. Автор - Julián Masero Suárez.

В 2019 году командой **Pakete Soft (Santi Ontañón, Jordi Sureda)** для Amstrad CPC выпущена улучшенная версия игры Phantomas 2 1986 года.





Luis Rodriguez Soler

Video games graphics designer

1984 - 1989



В начале 80-х я дружил с братьями Ruiz (учились в одной школе) и начал работать вместе с ними в Dinámic. У меня был талант художника и Victor позвонил и предложил мне работу. В то время мы работали в доме Руиза, сегодня я не занимаюсь видео играми, работаю в компании, связанной с борьбой с коррупцией.

1. Как к вам приходит вдохновение и получаются такие работы ?

Это врожденное. Я детства люблю рисовать, это моя страсть. Так же я смотрю фильмы, комиксы.

2. Ваш первый компьютер и любимая система 8 бит ?

Первым был ZX Spectrum 48K, любимый - Amstrad CPC. Это предпочтительная платформа для меня в те времена, мне нравилась его цветовая палитра.

3. Сколько игр вы сделали на сегодняшний день ?

По памяти: Yenght (музыку), Saimazoom, Babaliba, Video Olipmic (обложки), Camelot Warriors, Game Over, After the War, Arquímedes XXI (часть графики), Sgrizam, Dustin, Freddy Hardest, El Capitán Trueno (графика). Так же я тесно сотрудничал над концепцией видео игр с Виктором и Snatcho. Основная моя работа - графический художник, делаю обложки, работал над сценариями и иногда над музыкой для видео игр.

4. Какой игрой вы больше всего гордитесь ?

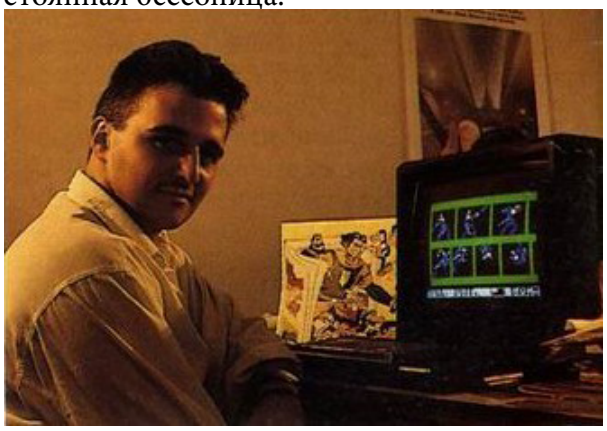
Без всяких сомнений, это Freddy Hardest. Вместе с Виктором мы придумали концепцию игры. У меня есть зарисовки, которые показывают наше ведение этой игры. Были созданы комиксы с главным героем игры, не смотря на сотрудничество с Alfonso Azpiri, обложку и комиксы мы поручили сделать **Enrique Ventura**.

5. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Я не вижу таких проблем, так как все наши игры были выпущены. Sgrizam был раздавлен критиками из-за больших спрайтов главного героя, по моему это не справедливо к игре. Так же у нас были проблемы, связанные с потерей работы Snatcho (игра Olé Toro). Последнее - игра Lorna, которую в итоге сделала Topo Soft, используя обложку Alfonso Azpiri.

6. Вы один из тех, кто был в компании с самого начала и почти до ее закрытия. Что вы думаете об этом времени ? Опишите свое появление в компании Dinámic ?

Я начал делать для них рисунки цветными карандашами и поехал на автобусе в Мадрид. Мы сделали фотокопии для обложек и инструкции и отправились в их офис в Башне. Это незабываемые ощущения. Это ностальгия и восхищение работой всех братьев Ruiz. Мы постоянно работали, иногда до утра, постоянная бессоница.



7. Вы работали над первыми играми Dinámic, был ли рост в качестве в дальнейшем ?

Да, наши первые игры были сделаны на чердаке. Нам хорошо платили и никогда не было спора об этом с руководством. Alfonso Azpiri отличался от всего, что мы видели в то время. Он был новатором и его работа идеально соответствовала концепции наших видео игр. Иногда он помогал нам и брал меньший

Yenght
1984
Babaliba
1984
Video Olimpic
1984
Saimazoom
1984
Abu Simbel Profanation
1985
Camelot Warriors
1986
Arquímedes XXI
1986
Dustin
1986
Sgrizam
1986
Game Over
1987
Freddy Hardest
1987
After The War
1989
El Capitán Trueno
1990
Navy Moves FX
2007

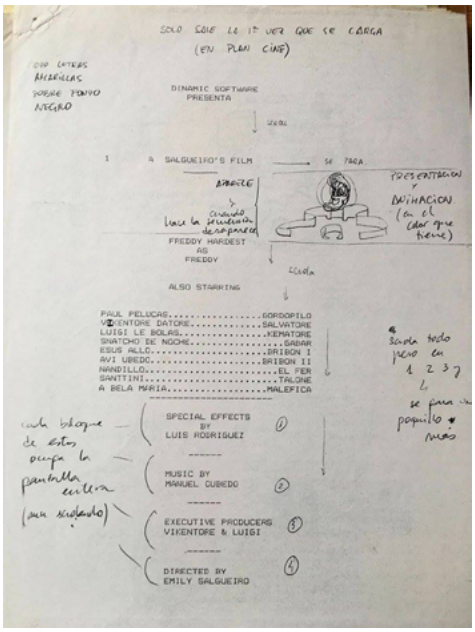
гонорар. По моему первой его работой была обложка к игре Rocky. Victor и Snatcho изучали технические возможности компьютеров и со временем качество сценариев и персонажей вышло на новый уровень.

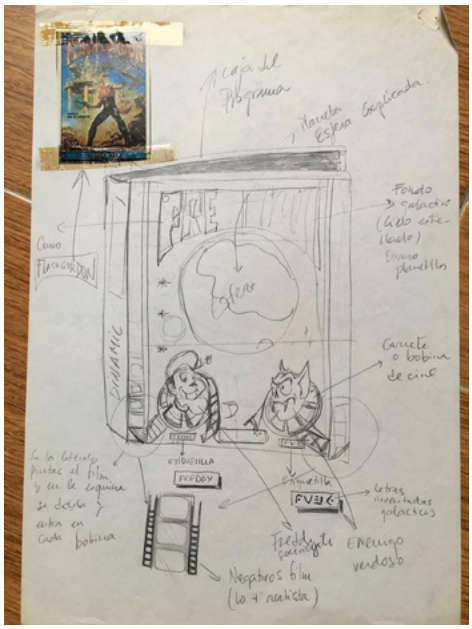
8. Вы работали в других компаниях видео игр ?

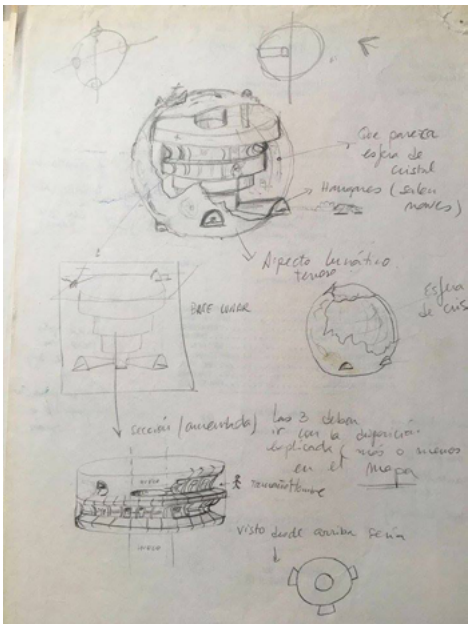
Нет. У меня были личные отношения с руководством и я с уважением относился к нашей дружбе. После ухода из Dinámic, я работал в банковской индустрии и занимался борьбой с мошенничеством и коррупцией. Я снова проявлял креативность для роста в этих направлениях.

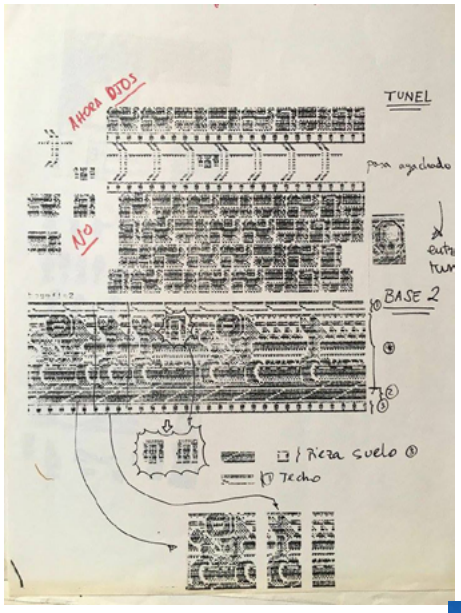
Несколько лет назад Victor позвонил мне и я участвовал в Navy Moves FX (сценарий, концепция игры, персонажи и другие вещи). Несколько месяцев мы отлично провели время, это было похоже на написание сценария для фильма.

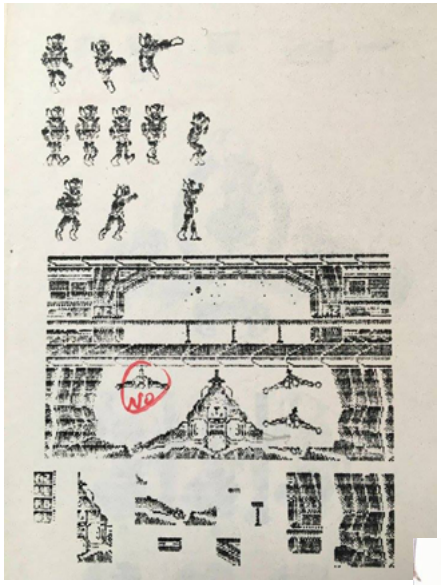
Сейчас я купил PS4 и играю вместе со своими детьми. Что интересно, я покупаю больше игр, чем они. Возможно, я думаю над новыми сценариями и персонажами. Что касается ретро компьютеров, мне кажется, что все только начинается.

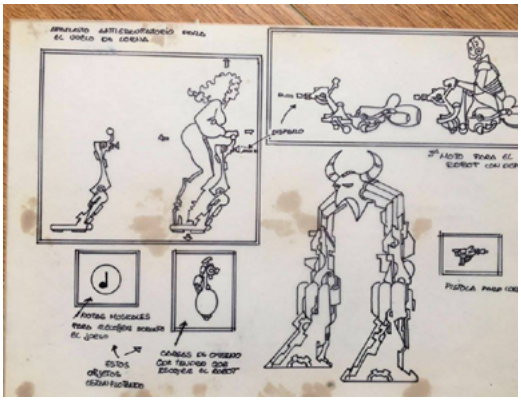








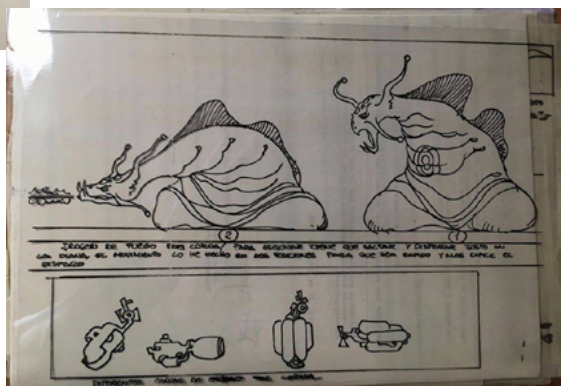




На фото - работа над играми Freddy Hardest и Lorna.

А так же снимок экрана с игры FX Interactive - Navy Moves (2007 год).





Ignacio Ruiz Tejedor «Snatcho»



Video games graphics designer, programmer, co-producer, director, owner
Microdigital Soft
Dinámic Multimedia
Revistronic
FX Interactive

Как продюсер или со-продюсер, я участвовал в создании около 30 видео игр, шесть из них я программировал, для части игр - рисовал графику. Я делал все, кроме музыки. Далее, в Dinámic Multimedia, я работал со-продюсором и графическим дизайнером, и завершил на должности директора аудио-визуального отдела.

Первый мой компьютер - ZX Spectrum 81. Он появился после поездки в Лондон моего дяди - José Ramón. Раньше я видел только игровые автоматы и не мог поверить в то, что игру можно сделать самому, на компьютере. Конечно, увиденное впечатлило меня и я увлекся компьютерами. В последствии, половина идей для наших игр - взята из игровых автоматов, остальная часть - мои идеи.

Среди 8-битных компьютеров, я бы выделил Amstrad CPC 6128, с кучей цветов на пиксель и встроенным флоппи дисководом. Даже его прямоугольный пиксель казался мне классным !

Так же мне нравилась концепция сглаживания для смягчения графики (что конечно не так работало, если фон был не черным или темным). Среди 16-битных, я выбираю Atari ST. Я понимаю, что никогда не использовал возможности Amiga, C64 или MSX (аппаратные спрайты и другие вещи). Принять решение, на какой 8-битной машине начать делать графику было очень сложным. Должен признать, что я начинал со Спектрума, так как там было больше пикселей, затем шло преобразование (масштабирование) в соотношении сторон Amstrad CPC и, наконец, раскраска.

На ZX Spectrum я делал графику к игре Rocky. Игра Game Over была создана на основе аркадной Ghost & Goblins. Я делал графику для CPC и ZX Spectrum, немного программировал. Здесь я бы выделил программиста **Florentino Pertejo**, который разработал компилятор и движок **R1**. Одна версия исходного кода с небольшими изменениями работала на других компьютерах. Так же не нужно было беспокоится о разнице в размере пикселей на CPC и ZX Spectrum. Это одна из причин высокой производительности Dinámic в те времена. В After the War и Satán я делал графику для 8 и 16 битных машин. Сначала мы сделали версии для Atari ST, а потом - остальные версии. По нашим записям, у нас в одно время было 80 рабочих часов, без перерыва на сон. В игре Michel Fútbol Master я сделал только часть графики для Amstrad CPC.

Игры уругвайской компании Ironbyte - Narcopolice, Buggy Ranger. Первая игра была почти полностью сделана разработчиком и в Мадрид ее привез директор компании - **Juan Gaspar**. Но я провел три месяца в Уругвае, помогая им с графикой. Над игрой работали великие люди - братья Arias, Fernando, Roberto... В качестве анекдота - я уехал в мае, когда в Уругвае была зима, и вернулся в Мадрид в сентябре, так что в этом году я оказался без лета, что совсем не круто.

Работая в Dinámic Multimedia, вы делали графику для многих спортивных игр, начиная с Simulador Profesional De Fútbol (1992, PC) до серии PC Fútbol и PC Basket. Вам нравится футбол и баскетбол ?

Да, все виды спорта, кроме гольфа. Pablo и Victor не были большими любителями футбола, но увидев списки футбольных команд, продающихся в киосках, придумали концепцию игры. Так же мой брат Gaby был спортивным журналистом, специализи-

Yenght
1984
Video Olimpic
1984
Saimazoom
1984
Mapsnatch
1984
Ali-Bebe
1985
West Bank
1985
Krypton Raiders
1985
Abu Simbel Profanation
1985
Olé, Toro
1985
Rocky
1985
Camelot Warriors
1986
Cobra's Arc
1986
Dustin
1986
Fernando Martín Basket Master
1986
Sgrizam
1986
Phantomas 2
1986
Game Over
1987
Turbo Girl
1988
After The War
1989
Míchel Fútbol Master
1989
Satán
1989
Hammer Boy
1990
Megaphoenix
1991
Simul. Prof De Fútbol
1992
PC Fútbol, PC Calcio
1993-1997
Premier Manager 97
1997
PC Basket
1993
Arctic Moves
1991, 1995

рующийся на футболе и мы рассчитывали на его знания. Таким образом идея совместить базу данных с игрой была очень удачна в то время. Добавить программирование маэстро Carlos Abril, и результат был незамедлителен.

После работы в FX Interactive, сейчас вы работаете в компании Lakento. Расскажите о проектах.

Вообще то я независимый разработчик и не так давно для Android и iOS мы выпустили шутер Dino VR Shooter: Dinosaur Island. Игра поддерживает шлемы виртуальной реальности.

Несколько месяцев назад я узнал о ретро сцене и меня поразили люди, занимающиеся этим. Вместе со своим сыном мы обсуждаем игры, в которые играем. Видео игры являются частью общечеловеческой культуры и всегда будут возвращать нас к нашим детским воспоминаниям.



In co-operative with anothers developers:
Buggy Ranger
1990
Narco Police
1990
Astro Marine Corps
1989





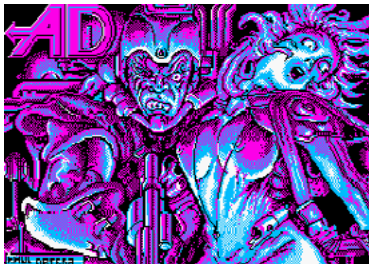


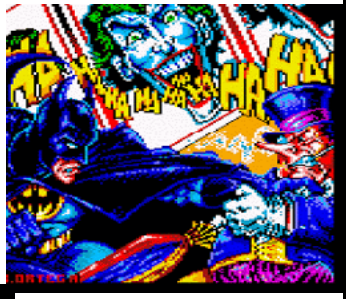


Raúl Ortega Palacios

Video games graphics designer
Microdigital Soft, Game Soft
1987 - 1990







Alhambra Tales
Prehistoric Island
Freddy Hardest
1987
Mega-corp
1987
El Capitán Trueno
1989
El Espacio Maligno
1989
Michel Fútbol Super S.
1989
Michel Fútbol Master
1989





1. Когда вы занялись разработкой видео игр ?

В 16 лет стало ясно, что это мое. Я пришел в Dinámic и уже имел свою игру. В 17 лет они предложили мне трудовой договор.

Моим любимым компьютером был Amstrad CPC. Так же я писал подпрограммы для ZX Spectrum. Важна не сама платформа, а любовь и качество, с которыми люди создают видео игры. Мои работы - как мои дети и мне больно, когда вы плохо говорите о них.

2. Над какими играми вы работали ?

Alhambra Tales, El Capitán Trueno, El Espacio Maligno, Freddy Hardest, Megacorp - создавал графику для них. Так же графика PC версии El Capitán Trueno. Но больше всего я люблю и горжусь игрой El Capitán Trueno, ее персонажем. В 80-е годы я работал только художником, сейчас я графический дизайнер и программист.



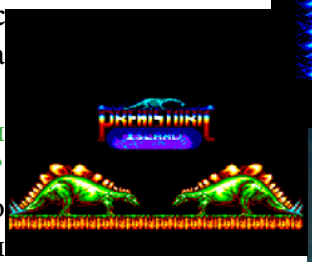
3. Недавно вы продолжили работу над Alhambra Tales. Почему игра не появилась в конце 80-х ?

Я не знаю причин, возможно это связано с кризисом, который охватил в то время индустрию видео игр. Я сам занимаюсь разработкой этой игры, используя навыки, которые получил после программирования **Prehistoric Island** (не вышедшая игра для Amstrad CPC).

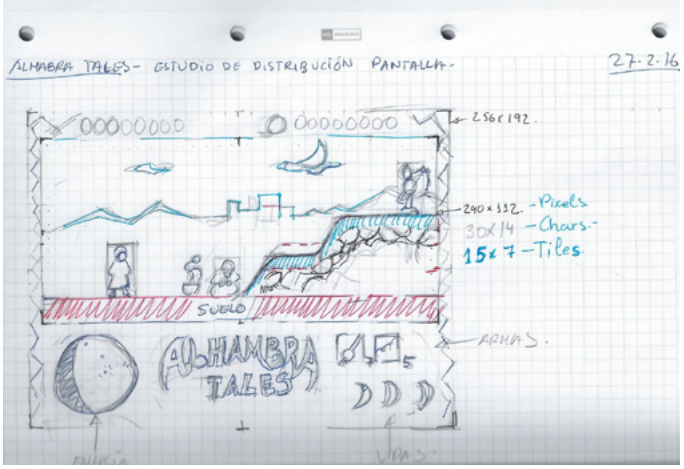
4. На каких платформах мы можем вас сейчас увидеть ?

Спектрум и Амстрад. Это не будет изобретением нового велосипеда, но я попробую сделать что то своеобразное для вас. Я хотел бы создать новую среду для Спектрума и Амстрада, на языке С и ассемблере, что позволит разрабатывать игры в стиле Dinámic. Я все еще учусь и нет границ в этом плане.









Marcos Jourón Berzosa



Video games programmer, project manager, director
Made in Spain
1986
Microdigital Soft
1987 - 1992
Dinámic Multimedia
1994 - 2001
Gaelco Multimedia S.L.



Sir Fred
1986
Cobra's Arc
1986
Arquímedes XXI (msx)
1986
Rocky (msx)
1987
Phantis (msx. st)
1987
Don Quijote (msx, st)
1987
Grand Prix Master (st, amiga)
1988
After The War (msx, st, amiga)
1989
Cosmic Sheriff (msx)
1989
Satán (st, amiga)
1989
Hammer Boy
1990
Megaphoenix (zx, cpc, msx)
1991
PC Fútbol, PC Calcio
1994-1998
PC Fútbol Argentina 4.0 Apertura '96
1996
PC Selección Española de Fútbol Eurocopa '96
1996
Premier Manager 97
1997
PC Fútbol 2000-2001
2000-2001

Я начинал с ZX Spectrum 16K, потом купил расширение памяти к нему и через несколько лет MSX.

Как и все, я начинал играть в видео игры и магия игры заставила проявить интерес - как игра работает, что там внутри, как двигаются спрайты и работает звук...

На Спектруме моей любимой игрой была «Fred» и я захотел портировать ее на MSX. Я связался с компанией Made in Spain и убедил их в своей безумной идее. Это было не легко и я получил от них список программ.

Самой сложной для портирования была игра Sir Fred, ее код был огромен, а я только начинал



программировать.

Моей первой работой для Dinámic были три игры, которые нужно было портировать со Спектрума на MSX: Arquímedes XXI, Cobra's Arc, Rocky.

Почему я выбрал MSX ? В отличии от Спектрума, там был флоппи-дисковод и другая периферия, что облегчало программирование, кроме того в Испании было мало людей с MSX.

Так же по просьбе Dinámic я попытался портировать G.A.C., но работа так и не была завершена.

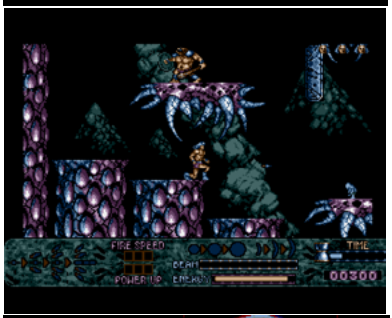
Самыми любимыми для меня являются версии Satán для Atari ST, трилогия (Abu Simbel Profanation, Babaliba и Saimazoom).

Когда появилась Dinámic Multimedia, со мной связался Carlos Abril и я начал работу над серией PC Fútbol. Я очень горжусь что семь лет трудился и создавал новые версии, занимался разными направлениями игры. Это большой и сложный проект, и заново сделать что то подобное очень сложно сейчас.

Dinámic был ключевой фигурой индустрии видео игр, а Pablo Ruiz отлично вел бизнес. Так же мне нравилось работать с Pablo Ariza, это один из лучших программистов в Испании. Большую работу проделал и Gonzalo Suárez Girard.









Pedro Sudón Aguilar



Video games programmer
Indescomp
1985
Microdigital Soft
1987 - 1991
Dinámic Multimedia
1992 - 1994

Los Ladrones del Tiempo
1985
PSI Mission
198?
Dustin (msx)
1987
Freddy Hardest
1987
Game Over
1987
Nonamed (msx)
1987
Aspar GP Master
1988
Target Plus
1988
Míchel Fútbol Master + Super Skills
1989
Simulador Profesional De Tenis
1990
Simulador Profesional De Fútbol (Liga 92/93) aka PC Fútbol 1.0
1992
PC Fútbol 2.0 Liga 93-94
1993

Pedro Sudón Aguilar родился в Badajoz. Сейчас я не занимаюсь видео играми, получил образование психолога и имею свою частную практику.

Моя карьера в индустрии началась с работы в компании Cibernesis (Paco Suárez и Juanjo Redondo), где мы разрабатывали игру **Los Ladrones del Tiempo (The Time Robbers)**. Результат был не очень, но я получил достаточно опыта и братья Ruiz взяли меня на работу.

В 1988 году я сделал простую игру Target Plus, которая использовала периферию в виде Gun Stick. В этом же году появился более амбициозный проект - игра Aspar GP Master, разработчику нужно было поместить много информации в очень небольшой объем памяти.



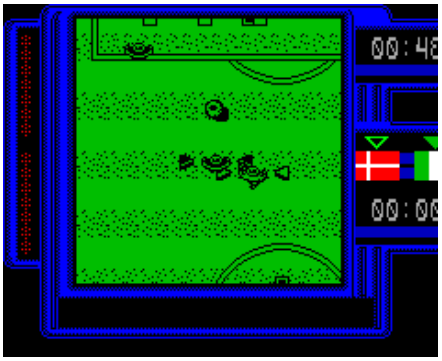
В следующем году вышла футбольная игра Michel Futbol Master. В компанию пришел сам Michel (José Miguel González Martín del Campo), и первым справился с мячом в игре. Сам Pedro вспоминает, что у него лучше получалось играть своей ногой, чем за компьютером.



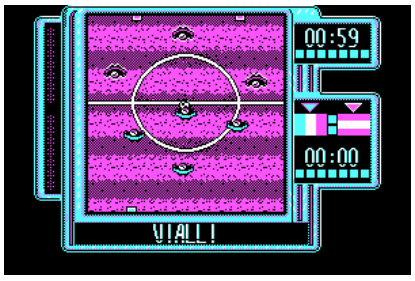
EL EQUIPO PCFÚTBOL

De izquerda a derecha: Snatcho (gráficos), Carlos Abril (programa), Víctor Ruiz (productor), Juan Carlos García (rutinas de apoyo), Gaby Ruiz (base de datos y documentación), Rubén Rubio (músicas) y Pedro Sudón (simulador de fútbol).
En el centro: Michael Robinson (análisis y comentarios)

Игра выглядела лучше и быстрее, чем ее конкурент на рынке - Emilio Butragueno 2. Вместе с José Juan García Quesada они работали каждый над своей версией игры Michel Fútbol Super Skills, появившейся в 1989 году.



DOS версия игры Míchel Fútbol Master отличалась тем, что во время игры было видно имя



футболиста, владеющего мячом. Так же каждая из версий игры была запрограммирована в соответствии с характеристиками реального игрока - скорость, борьба и так далее.

В 1992 году выходит следующий футбольный симулятор - Simulador Profesional De Fútbol. Это проба новой серии PC Fútbol, включающая базу данных и симулятор, который был основан на том же, что Pedro делал в игре Míchel Fútbol Master, но с добавлением новых графических возможностей палитры VGA. Для статистики и истории Simulador Profesional De Fútbol будет как PC Fútbol 1.0.

Pedro работал над частью игр из серии PC Fútbol, разработал движок игры, который определял поведение футболистов на поле. С 1994 года он не участвовал в работе над этой игрой. Лучшим периодом работы в Dinámic он считает время, связанное с игрой Aspar GP Master. Он сам создал персонажа и смог выиграть гонку.

Luis Mariano García Corral



Video games programmer
Microdigital Soft
January 1987 - January 1991

Navy Moves (c64)
1988
Meganova (c64)
1988
After The War (c64)
1989
Satán (c64)
1989
Arctic Moves (st, amiga, dos)
1991, 1995

Моя карьера в программировании началась с 15 лет, когда у меня появился Commodore 64. Я написал несколько статей и опубликовал несколько игр в журналах того времени (в основном - Commodore World), даже победил в одном из их конкурсов.

Как то я отправил в Dinámic кассету с демо версией игры, над которой я работал.

Через несколько дней они перезвонили мне и сказали, что хотят взять меня на работу. Моя мечта сбылась... а ведь тогда мне было всего лишь 18 лет.

Для них я сделал Meganova, потом были After The War и Satán. Последней игрой стала **Arctic Moves**, которую я делал для PC. Atari ST и Amiga. Кроме этого, я учавствовал в создании подпрограмм скроллинга, спрайтов, музыки, звука для других игр.

Основное отличие между разными версиями из-за того, что игры, которые были сделаны дома - в большей степени контролировались Dinámic, чем те, которые сделаны внештатными программистами. Мы старались, чтобы разработка версий для Z80 и 6502 шла параллельно, чтобы геймплей, графика, музыка и аудио максимально использовали возможности каждого компьютера. Мне очень нравились версии для C64, сделанные Fernando Jiménez Villa.

Конверсии для C64 было очень сложно делать - низкая частота процессора, из-за этого - небольшое количество спрайтов. По этому мы применяли разные трюки и все было основано на управлением разверткой видео монитора.

Arctic Moves - это одна из самых больших мыльных опер Dinámic... Ее начал программировать Javier Fáfula для Atari ST, но когда прошло два или три месяца, он решил все поменять - графику, миссии, геймплей. Я занимался игрой с момента его ухода из Dinámic. После почти года разработки, игра была готова на 90% (для Atari ST и Amiga). Но Dinámic обанкротился и приостановил платежи, по этому игра так и осталась у них.

Через лет 5 я обратился к братьям Ruiz, так как решил сделать эту игру для PC. Они были в восторге от этой идеи. По этому игра и вышла в 1995 году. под торговой маркой Dinámic Multimedia. После этой (третьей части) должна была выйти четвертая - **Desert Moves**, но я думаю, этого никогда уже не произойдет.

Наступил кризис в индустрии видео игр Испании и Dinámic закрылся. На самом деле, я думаю, что только благодаря известной игре Commandos - в мире узнали, что есть испанские видео игры.

После этого я работал в издательской компании, которая занималась в основном разработкой интернет приложений.

У меня довольно много друзей с того времени, хотя мы мало видимся, я стараюсь поддерживать связь с ними.

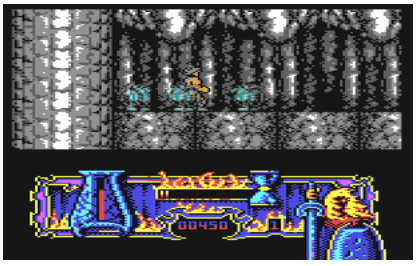
У меня довольно много эмуляторов и я часто играю. Современные игры мне не очень нравятся, так как почти все они одинаковые, с каждым днем - все более жестокие, что мне не нравится.

Больше всего мне нравится консоль Nintendo 64.









Fernando Moreno-Torres



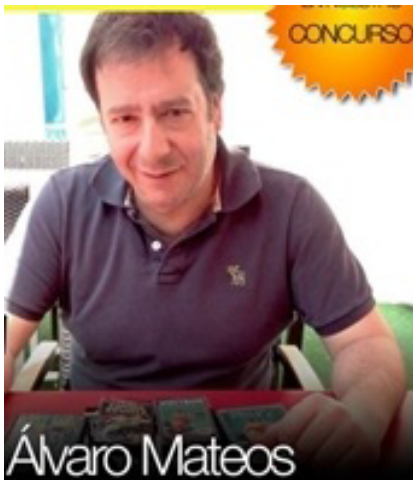
Video games programmer
Microdigital Soft
February 1984 - April 1992
В 1986 году - один из авторов книги по программированию «Los trucos del Commodore» 64»

Pregunton (c64)
1985
Mike Gunner (c64)
1988
Target Plus(c64)
1988





Álvaro Mateos Herrera



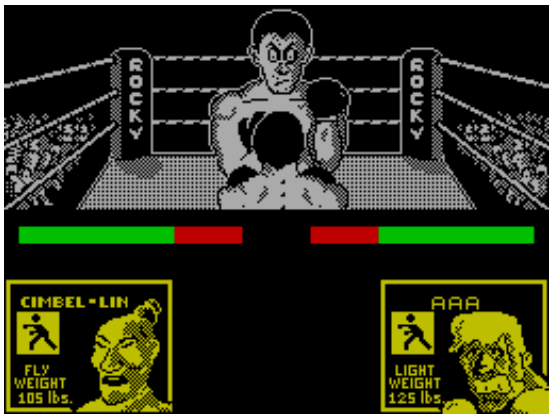
Video games programmer
ARMID Software
1985-1988
Hi-Score
1988-1989

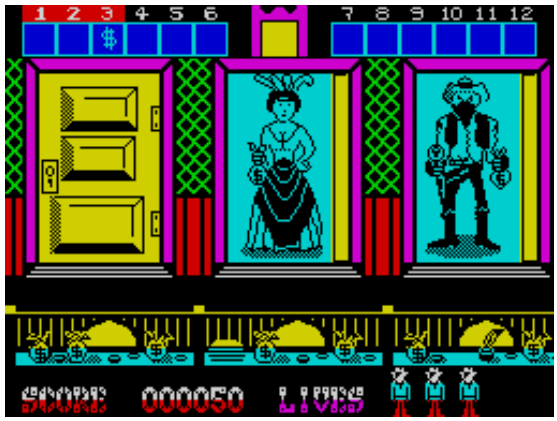
Rocky
1985
West Bank
1985

Я начинал с ZX Spectrum, делал игру для компьютерной прессы. Позже, с другом David Marín G. я сделал игру Rocky. Нашу компанию мы назвали ARMID Software. Разместив объявление в журнале о продаже игры, мы смогли продать около 500 копий. Позже этой игрой заинтересовался Dinámic и купил все права на ее распространение. Дальше я сделал для них игру West Bank. Благодаря этим играм Dinámic заработал хорошие деньги.

Сейчас бум 16 битных компьютеров в Европе, у нас же в Испании все еще покупают ZX Spectrum и игры к нему. Отношения Dinámic с программистами сильно повлияли на крах компании. Часто было так, что люди работали над проектом, а потом руководство говорило, что им не понравилась их работа и в итоге игра не появлялась. А через некоторое время вы могли увидеть игру или вашу графику на рынке с другим названием продукта. Были и другие неприятные моменты, но сейчас все плохо отзываются о них, так что я не хочу развивать эту тему.

На мой день рождения мой друг купил Амигу. Сейчас я освоил ее, как раньше Спектрум и делаю некоторые утилиты (файловый компрессор, дисковые и графические редакторы).



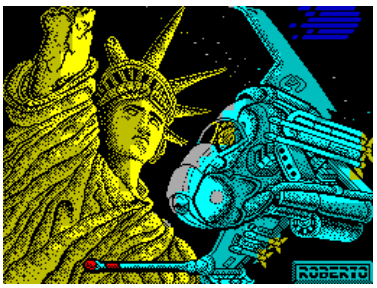


Roberto Uriel Herrera «Uri»



Video games graphics designer
Microdigital Soft
1986-1988
Topo Soft (Erbe)
1989-1992











- Aspar GP Master
1988
- Meganova
1988
- Mike Gunner
1988
- Navy Moves
1988
- Turbo Girl
1988
- Drazen Petrovic Basket
1989
- La Espada Sagrada
1989
- Viaje Al Centro De La Tierra
1989
- Luigi & Spaghetti
1992





- Míchel Fútbol Master + Super Skills
1989
- Cosmic Sheriff
1989
- Satán
1989
- El Capitán Trueno
1989
- Rescate Atlántida
1989
- Astro Marine Corps
1989
- Free Climbing (st)
1989
- Mega Phoenix
1991
- Arctic Moves
1991
- La Edad de Oro del Pop Espanol
1993
- PC Fútbol 2.0-6.0
1993-1997
- PC Fútbol Argentina Clausura ‘95
1995
- PC Selección Española de Fútbol Eurocopa ‘96
1996
- PC Basket 3.0-4.5
1995-1997
- PC Calcio 6.0
1997

Rubén Rubio Nielpha



Video games graphics & music designer
Microdigital Soft
January 1989 - January 1991
Dinamic Multimedia
1993-1997

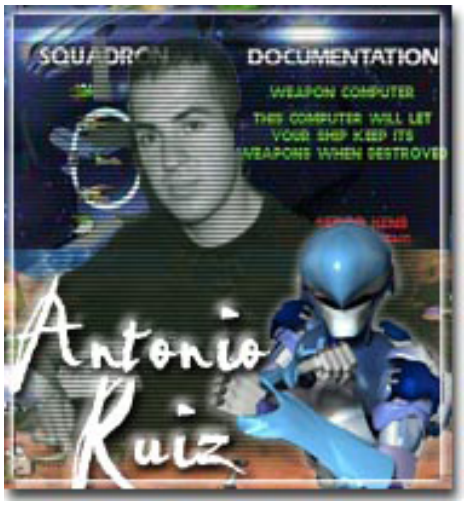
- Phantis (c64)
1987
- Freddy Hardest (c64)
1987
- Aspar GP Master (c64)
1988
- Astro Marine Corps (c64)
1989
- Megaphoenix (c64, amiga, arcade)
1991

Fernando Jiménez Villa

Video games programmer
Microdigital Soft
1987 - 1991

Программировал игры для аркадных машин: Megaphoenix, Hammer Boy, After The War.

Antonio Ruiz Fernandez

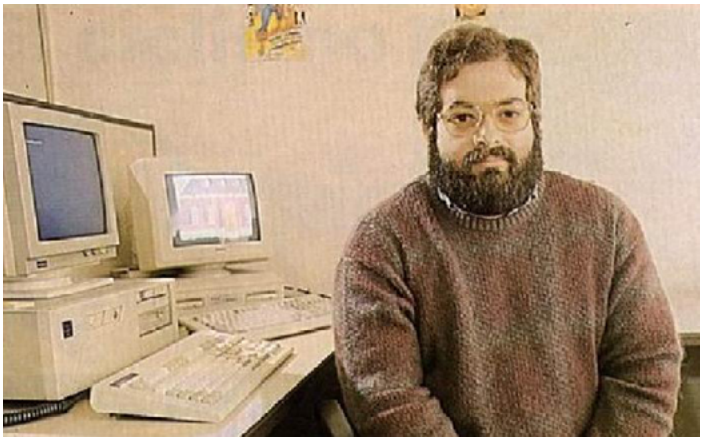


Video games programmer
Microdigital Soft
1988 - 1990

Meganova
1988
Hammer Boy (st)
1990

В 1983 году я купил ZX Spectrum и мы вместе с другом начали заниматься программированием.
Из тех времен для меня самыми интересными были игры для MSX, особенно те, что делала компания Konami. Так же лучше Спектрума был Commodore. Наличие одного процессора облегчало портирование игры со Спектрума на CPC/MSX. Версии для C64 были хуже, так как оставалось меньше времени и разработчики не прилагали необходимых усилий.
С появлением 16 бит основным компьютером стала Amiga (Dynablaster, Shadow of the Beast, Carrier Command, Battle Squadron...). С выходом PC такой игрой стал Doom, сейчас Star Craft, Heroes of Might and Magic. Когда появился PC, мы столкнулись с проблемой работы игры на любом компьютере, когда у всех разные видео и звуковые карты. По этому мы жертвовали качеством игры в угоду совместимости.
Испанцев (индустрия видео игр) не устраивает коллективный труд, потому что мы очень индивидуальны. Кроме того, нет инвестиций в индустрию видео игр. Программирование видео игр у нас не считается «серьезным». По этому многие профессионалы работают в других сферах, которые приносят достаточный доход.
Я предпочитаю PC. Аркады и спортивные игры лучше на консолях, стратегии лучше переносятся на PC. Лучшее в консолях то, что не нужно устанавливать и удалять игры, нет проблем с совместимостью.

Paco Francisco Martín



Video games programmer
Indescomp
Microdigital Soft
1985 - 1988
Topo Soft
1989 - 1990

Don Cosme
1985
S.O.S.
1985
Tiro de Pichon
1985
Abu Simbel Profanation
1985
Fernando Martín Basket Master
1986
Aspar GP Master
1988
Mike Gunner
1988
Viaje Al Centro De La Tierra
1989
La Espada Sagrada
1990

Мне всегдя нравилось программирование, время на игры я почти не трачу. Среди любимых компьютеров я выбираю Amiga, Atari ST, Mac. То, чем мы занимаемся сейчас это не компьютерная наука, это программирование как хобби, больше направленное на видео игры и досуг. Я начинал с ZX 81, потом появился ZX Spectrum. Paco работает в техническом отделе Indescomp. Первые программы я делал в 1985 году для журнала Microhobby. Прийдя в Dinámic, он работает над играми Abu Simbel Profanation, Aspar GP Master, Fernando Martin Basket Master, Mike Gunner. Далее в Topo Soft он работает над PC играми La Espada Sagrada и Viaje Al Centro De La Tierra.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
2 X 1: Capitán Sevilla + Meganova	1988	zx	compilations	Dinámic	2250 Pts
2 X 1: Don Quijote + Mega-Corp	1987	zx	compilations/Alfonso Azpiri	Dinámic	2250 Pts
2 X 1: Don Quijote + Phantis		cpc	compilations	Dinámic	2250 Pts
2 X 1: Hundra + Turbo Girl	1988	zx	compilations	Dinámic	2250 Pts
2 X 1: Phantis + Freddy Hardest	1987	cpc zx	compilations/Alfonso Azpiri	Dinámic	2250-2500 Pts
4 Super 4	1986	zx	compilations	Dinámic	1250 Pts
4 X 1 (Dinámic)	1988	cpc msx zx	compilations	100% by Dinámic	
Abu Simbel Profanation	June 1985	cpc msx zx	Francisco Paco Martín, Luis Rodríguez Soler/Elías Camina Rodríguez, Gervasio Marcos Treceño/Victor Ruiz Tejedor, Florentino Pertejo, Santiago Morga B., Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Dinámic/Gremlin Graphics/Erbe S.A.	875-2100 Pts, £7.95 **ver. C64 - 2017:** Fco Javier Gonzalez Canete, CKultur, Richard Bayliss, Nico Galis
After The War	Jule 1989	arcade c64 cpc dos msx zx	Luis Mariano García Corral, Charles Deenen (Maniacs of Noise), Mac/ Daniel Rodriguez, Marcos Jourón Berzosa, Javíer Cubedo/Pedro Gimeno/Enrique Cervera Mateu, Ignacio Ruiz Tejedor, Ricardo Machuca, Jorge Azpiri, Luis Rodríguez Soler, Deborah (Carmen Ferrer), Luis Royo	Dinámic (Serie Leyenda 16 Bits)/Dro Soft re-release/IBSA/ UBI Soft	875-2500 Pts, £9.95-19.95
Alhambra Tales (**unreleased**)		zx	Raúl Ortega Palacios, Victor Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Dinámic	
Ali-Bebe	1985	zx	Alejandro André, Miguel Blanco Viu, Javier Diaz, Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Future Stars (Dinámic)	999 Pts
Arctic Moves (**unreleased**)	1991-1992	amiga st zx	Francisco Javier Fáfula, Luis Mariano García Corral, Rubén Rubio Nielpha, Ignacio Ruiz Tejedor, Víctor Ruiz Tejedor	Dinámic	
Army Moves	Nov. 1986-1989	c64 cpc dos msx zx	Victor Ruiz Tejedor, Santia go Morga B., Manuel Cubedo Fort, Javíer Cubedo/Victoriano Gomez/ Alfonso Azpiri	Dinámic/Imagine/ Summit/EDOS	875-2250, Pts £7.95-£8.95
Arquímedes XXI	1986	cpc (2011 release) msx zx	ESP Soft/Marcos Jourón Berzosa/ Jorge Blécua (EGROJ), Luis Rodríguez Soler, Javíer Cubedo, Manuel Cubedo Fort, Pablo, Alfonso Azpiri	Dinámic	875 Pts
Artist (gfx utility)	1984	zx	Victor Ruiz Tejedor	Dinámic	1000 Pts
Aspar GP Master (Grand Prix Master)	Sept. 1988	amiga c64 cpc dos msx st zx	Pedro Sudón Aguilar, José Juan Garcia Quesada, Orlando Araujo Martin, Paco Francisco Martín, Javíer Cubedo, Roberto Uriel Herrera, Deborah (Carmen Ferrer)/ Marcos Jourón Berzosa/ Fernando Jiménez Villa, Jeroen Godfried Tel, Fernando San Gregorio	Dinámic/Erbe, S.A./M.C.M./IBSA/ Prism Leisure/UBI Soft	875-1950 Pts, £9.95-£19.95
Babaliba	Nov. 1984	zx	Victor Ruiz Tejedor, Luis Rodríguez Soler, Santiago Morga B.	Dinámic/Silver Soft Ltd	1800 Pts, £7.95
Camelot Warriors	Feb. 1986	cpc msx zx	Victor Ruiz Tejedor, Florentino Pertejo, Ignacio Ruiz Tejedor, Santiago Morga B., Luis Rodríguez Soler, Ignacio Bergareche, Jose Luis Martin/Elías Camina Rodríguez, Gervasio Marcos Treceño, Alfonso Azpiri	Dinámic/Ariola Soft Ltd/Mastertronic Ltd/Erbe, S.A.	875-2300 Pts, £1.99-£14.95
Cobra's Arc	1986	cpc msx zx	Marcos Jourón Berzosa/Luis Mezquita Raya, Ignacio Ruiz Tejedor, Manuel Cubedo Fort, Alfonso Azpiri	Dinámic	875-2300 Pts
Colección De Exitos Dinámic	1988	cpc msx zx	compilations (Ramón González Teja)	Dinámic	1200-2250 Pts
Coleccion Dinámic-90	1989	cpc dos msx zx	compilations	Dinámic	1200-1350 Pts
Cosmic Sheriff	1989	cpc dos msx zx	VÍctor Gómez/Marcos Jourón Berzosa/Teddy Ruiz, Rubén Rubio Nielpha, Gina (Georgina Daviu), Deborah (Carmen Ferrer), Ricardo Machuca	Dinámic/IBSA	975-1950 Pts
Crystalis (unreleased)		zx	José Luis Martín, Julio A. Martín Erro	Dinámic	
Desert Moves (**unreleased**)			Dinámic		
Dinámic 5 Aniversario	1989	c64 (mia) cpc msx zx	compilations (Ricardo Machuca)	Dinámic	1200-2500 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Dinámic Disk Pack	1987	cpc	compilations	Dinámic	1785-2750 Pts
Don Quijote	1987	amiga (unreleased) c64 dos cpc msx st (unreleased) zx	Manuel González Martinez/Marcos Jourón Berzosa/Jorge Blécua, Javíer Cubedo/Pablo, Victoriano Gomez, Ángel Luis González	Dinámic/ Microdigital Soft, S.A./IBSA/Erbe. S.A.	875-3900 Pts
Dustin	1986-1987	cpc msx zx	Enrique Cervera Mateu, Pedro Sudón Aguilar, Ignacio Ruiz Tejedor, Luis Rodríguez Soler, Manuel Cubedo Fort, Javíer Cubedo, Alfonso Azpiri	Dinámic/Your Sinclair/Hewson/ Erbe, S.A.	875-2100 Pts, £7.95
El Capitán Trueno	1990	dos	José Juan Garcia Quesada, Raúl Ortega Palacios, Ricardo Machuca (redraw Luis Royo)	Dinámic	1200-2500 Pts
Fernando Martín Basket Master	1986-June 1987	c64 (re-release) cpc dos msx zx	Gonzalo Martín Erro/Elías Camina Rodríguez, Gervasio Marcos Treceño/Victor Ruiz Tejedor, Ignacio Ruiz Tejedor, Francisco Paco Martín, Florentino Pertejo, Julio A. Martín Erro, Manuel Cubedo Fort, Ángel Luis González, María Fernández, Jesús Al. Gallo	Dinámic/Imagine/ Alternative/Erbe, S.A./IBSA	875-3200 Pts, £7.95-£8.95
Fernando Martín Basket Master Executive Version	1987	msx msx2	Victor Ruiz Tejedor, Francisco Paco Martín, Florentino Pertejo, Julio A. Martín Erro, Manuel Cubedo Fort, Ángel Luis González, María Fernández, Jesús Alonso Gallo	Dinámic	875 Pts
Flashy Cars	1992	dos	Goldy Games (José Antonio Acedo, Carlos Javier Acedo)	Dinámic/Sertrex	
Freddy Hardest I-II (for C64 part II "Katia" - unreleased)	Oct. 1987	c64 cpc msx zx	Fernando Jiménez Villa/Pedro Sudón Aguilar/Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Luis Rodriguez Soler, Javíer Cubedo, Manuel Cubedo Fort, Raúl Ortega Palacios, Enrique Ventura	Dinámic/Imagine/ Alternative/EDOS	875-1750 Pts, £7.95-£8.95
Hammer Boy	1990-1992	amiga arcade c64 cpc dos msx st zx	Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Marcos Jourón Berzosa, Pablo Ariza Molina, José Antonio Martín Tello, Juan Carlos Garcia Galan/ Pablo Toledo Cota, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny)/Antonio Ruiz Fernandez	Dinámic/Dro Soft/ Prism Leisure	1500-2500 Pts
Game Over	June 1987	c64 dos cpc msx zx	Paul Clansey, Jane Lowe, Javíer Cubedo/Ignacio Ruiz Tejedor/Pedro Sudón Aguilar, Luis Rodríguez Soler, Luis Royo	Dinámic/Imagine/ Summit/EDOS	875-3300 Pts, £7.95-£14.95
Krypton Raiders	1985	zx	Enrique Cervera Mateu, Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Future Stars (Dinámic)	999 Pts
La Guerra de las Vajillas	1988	c64 cpc zx	Aventuras AD/Dinamic (Rafael Hernández Stark, Javíer Cubedo), Ángel Luis González, Ricardo Machuca	Dinámic	875-1750 Pts
Lo Mejor De Dinamic	1988	cpc zx	compilations (Ricardo Machuca)	Dinámic	1200-3000 Pts
Los Pájaros De Bangkok	1988	amiga (**unreleased**) c64 cpc dos st (**unreleased**) zx	Manuel González Martinez/ Fabián Escalante, Javier Aragonés, Javíer Cubedo, Rafa Negrete, Ricardo Machuca	Dinámic/Aventuras AD	875-1750 Pts
Mapsnatch	Jule 1984	zx	Ignacio Ruiz Tejedor	Dinámic/Micro World, S.A.	1800 Pts
Míchel Fútbol Master	Sept. 1989	cpc dos msx zx	Pedro Sudón Aguilar, Francisco J. Fáfula, Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Gina (Georgina Daviu), Deborah (Carmen Ferrer), Rubén Rubio Nielpha, Raúl Ortega Palacios, Gabriel Ruíz, Fernando San Gregorio	Dinámic	1200-2500 Pts
Michel Fútbol Super Skills	1989	cpc dos st (**unreleased**) zx	Pedro Sudón Aguilar, Francisco Javier Fáfula, Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Rubén Rubio Nielpha, Raúl Ortega Palacios, Gina (Georgina Daviu), Deborah (Carmen Ferrer), José Juan Garcia Quesada, Gabriel Ruíz	Dinámic	1200-2500 Pts
Mega Box 1, 2: Mc Wiril Collection	1991-1992	amiga c64 cpc dos msx st zx	compilations	Dinámic	1750-3900 Pts
Mega-corp	1987	c64 cpc dos zx	Nicolás Lecuona, Luis Franco, Javíer Cubedo, Raúl Ortega Palacios, Alfonso Azpiri	Dinámic/IBSA/Dro Soft	875-3000 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Meganova	1988	c64 cpc msx zx	Luis Mariano García Corral, Roberto Uriel Herrera/Antonio Ruiz Fernandez/Javíer Cubedo, Alfonso Azpiri	Dinámic/Alternative	875 Pts, £2.99
Megaphoenix	1991	arcade c64 cpc msx zx	Fernando Jiménez Villa, Rubén Rubio Nielpha, Jeroen Godfried Tel/Marcos Jourón Berzosa/Daniel Rodriguez, Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Angel Luis Gonzalez/ Pablo Ariza Molina, Marcos Jourón Berzosa, Jose Antonio Herrán Martin	Dinámic/Prism Leisure	1300-2500 Pts, £9.95-£14.95
Metal Action	1990	cpc zx	compilations	Dinámic	1450-1950 Pts
Mike Gunner (Gunstick)	1988	c64 cpc msx zx	Fernando Moreno-Torres, Roberto Uriel Herrera, Javíer Cubedo/ Francisco Paco Martín, Javíer Cubedo, Roberto Uriel Herrera, Jorge Azpiri, Alfonso Azpiri	Dinámic	1200-1750 Pts
Misterio en el Monasterio (**unreleased**)		zx		Dinámic	
Multi Sports 1	1991	cpc dos msx st zx	compilations	Dinámic/UBI Soft	1500-3900 Pts
Multi Sports 2	1992	msx zx	compilations	Drosoft	
Navy Moves (arcade - planned)	Nov. 1988	amiga c64 cpc dos msx st zx	Luis Mariano García Corral, Jorge Azpiri, Roberto Uriel Herrera, Charles Deenen, Jeroen Godfried Tel/Carlos Benavides Abril, Ignacio Abril, Javíer Cubedo, Fernando Cubedo, Deborah (Carmen Ferrer), Luis Royo, Ricardo Machuca, Rafa Negrete	Dinámic/IBSA/ Ocean	875-1950 Pts, £9.95-24.95
Nonamed	1986-1987	cpc msx zx	Pedro Sudón Aguilar/Ignacio Abril, Tomás Ledo, Javíer Cubedo, Manuel Cubedo Fort, Alfonso Azpiri	Dinámic/ Mastertronic/Erbe, S.A.	875-2100 Pts, £1.99
Olé, Toro	1985-1986	cpc zx	Ignacio Ruiz Tejedor, Ignacio Bergareche, Jesús Puente Flores	Dinámic/Americana Softw.	2100-2300 Pts, £2.99-£4.99
Pack Monstruo	1987	cpc msx zx	compilations/Alfonso Azpiri	Dinámic	1200-2250 Pts
Pack Regalo Sinclair +3	1988	zx	compilations	Dinámic	
Pack Regalo	1988-1989	cpc dos	compilations	Dinámic	
Phantis (Game Over II)	1987-1989	amstrad pcw (**unreleased ?**) c64 cpc dos msx st zx	Fernando Jiménez Villa, Roberto Uriel Herrera, Pablo Toledo Cota, Javíer Cubedo/Marcos Jourón Berzosa/Carlos Benavides Abril, Alfonso Azpiri, Luis Royo	Dinámic/IBSA/Erbe, S.A./Summit/EA/ UBI Soft	875-3000 Pts, £8.95-19.95
Phantomas	1986-1988	zx	Enrique Cervera Mateu, Alfonso Azpiri	Dinámic/ Codemasters	550 Pts, £1.99
Phantomas 2	1986	cpc msx zx	Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Santiago Morga B., Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Dinámic/ Codemasters	875-2250 Pts, £1.99
Plus 3 Pack	1988	zx	compilations	Dinámic	2500 Pts
Pro Competition (**unreleased**)		zx		Dinámic	
Rocky	June 1985-1987	cpc msx zx	Christian F. Urquhart/Marcos Jourón Berzosa, Ignacio Ruiz Tejedor, Santiago Morga B., /Armid Soft. (Álvaro Mateos Herrera, David Marín G.), Alfonso Azpiri	Dinámic/Gremlin Graphics/Erbe S.A.	875-2100 Pts, £7.95-£8.95
Saimazoom	Jule 1984	msx (2005) zx	Karoshi Corp./Victor Ruiz Tejedor, Santiago Morga B., Luis Rodríguez Soler, Alfonso Azpiri	Dinámic/Micro World, S.A./Silver Soft Ltd	1800 Pts, £7.95
Satán (arcade - planned)	1989-Jule 1990	amiga c64 cpc dos msx st zx	Luis Mariano García Corral, Rubén Rubio Nielpha, Charles Deenen/ Marcos Jourón Berzosa, Ignacio Ruiz Tejedor, Deborah (Carmen Ferrer), Javíer Cubedo, Jose Antonio Herrán Martin, Jose Antonio Martin Tello/Anjanasoft (José Miguel Saiz Gómez, José Antonio Carrera Merino, Manuel Rosas Cacho), Luis Royo, Ricardo Machuca	Dinámic/Dro Soft/ System 4/UBI Soft/ Leisure Soft	1200-2500 Pts, £9.99-19.95
Sgrizam	Dec 1985-1986	cpc zx	Rafael Hornos, Ignacio Ruiz Tejedor, Jose Luis Gonzalo/Armid Soft. (David Marín G.), Santiago Morga B., Luis Rodríguez Soler, Victor Ruiz Tejedor, Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Dinámic/Americana Softw.	1950 Pts, £2.99

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Simulador Profesional De Fútbol (Liga 92/93) aka PC Fútbol 1.0	1992	dos	Pedro Sudón Aguilar, Ignacio Ruiz Tejedor, Carlos Benavides Abril, Victor Ruiz Tejedor	Grupo Editorial Jackson	2495 Pts
Simulador Profesional De Tenis	1990	cpc msx zx	Alucine Softw. (Francisco Javier Pérez Aguilera, Ricardo Pérez Aguilera, Armando Garcia), Angel Luis González, Federico Moya, Bruno Nievas, Pedro Sudón Aguilar	Dinámic/IBSA/Dro Soft	1200-1950 Pts
Suenos de Gloria (**unreleased**)		zx	Luis Mezquita Raya	Dinámic	
Super Series	1986	zx	compilations (Alfonso Azpiri)	Dinámic	2900 Pts
Target Plus (Gunstick)	1988	c64 cpc msx zx	Fernando Moreno-Torres, Jorge Azpiri, Javíer Cubedo, Ricardo Machuca/Pedro Sudón Aguilar	Dinámic	
The Dinamic Pack 92	1991	c64 amiga cpc dos msx st zx	compilations (Narcopolice, Megaphoenix, G.P.Master, Hammer Boy, Templos Sagrados)	Dinámic/Dro Soft	1750-4900 Pts
Tokyo Warriors (**unreleased**)		zx		Dinámic	
Tommy	1986	zx	Alberto Suñer, Cristina Marcos	Future Stars (Dinámic)	999 Pts
Turbo Girl	1988	c64	Pablo Toledo Cota, Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Roberto Uriel Herrera	Dinámic/Alternative/ EDOS	875-1750 Pts, £2.99
Video Olimpic	Nov. 1984	zx	Ignacio Ruiz Tejedor, Santiago Morga B., Luis Rodríguez Soler	Dinámic/Dro Soft/ Mastertronic	1800 Pts, £1.99
West Bank	October 1985	c64 cpc msx zx	Armid Soft. (Álvaro Mateos Herrera), Ignacio Ruiz Tejedor, Alfonso Azpiri	Dinámic/Gremlin Graphics	1950-3050 Pts, £7.95
Yenght	May 1984	zx	Victor Ruiz Tejedor, Ignacio Ruiz Tejedor, Luis Rodríguez Soler, Valentín de la Rubia	Dinámic/Micro World, S.A.	1800 Pts

Dinámic Multimedia softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Arctic Moves	1995	dos	Luis Mariano García Corral	Dinamic Multimedia, S.A.	1950 Pts
Bienvenido Mr. Marshall				Dinamic Multimedia, S.A.	
CD Aventuras Gráficas				Dinamic Multimedia, S.A.	
CD Basket'96		pc mac		Dinamic Multimedia, S.A.	4950 Pts
Euro League Football	2000	pc	Dinamic Multimedia, S.A.	Sold Out Sales & Marketing Ltd	
Eurotour Cycling	2001	pc	Alberto Gordillo, Julio Cesar López, Alberto Moreno…	Dinamic Multimedia, S.A.	
ExcaliBug	2001	pc	Enigma Software Productions, S.L.	Dinamic Multimedia, S.A.	
F/A-18 Edicion EdA España Korea - Fliying Corps - Apache vs Havoc - MULTI SIM Flight Simulator	1997	pc	Empire	Dinamic Multimedia, S.A.	2995 Pts
Hollywood Monsters	1997	pc	Péndulo Studios, S.L.	Dinamic Multimedia, S.A./ FX Interactive	
K.O. Boxing	2000	pc	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Sports (Dinamic Multimedia, S.A.)	
La Edad de Oro del Pop Espanol	1994	pc	Antonio Lucena, Carlos Benavidez Abril, Ignacio Ruiz Tejedor, Rubén Rubio Nielpha, Javier Del Val, Dimas Fernandez, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	4950 Pts
La Obra de Goya	1996	pc	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Multimedia, S.A.	
La Obra de Velazquez	1995	pc mac	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Multimedia, S.A.	4950 Pts
La Prisión	2000	pc	Dinamic Multimedia, S.A./Toni Pomar Rosselló, Miguel Ángel Carrillo Guillén…	Dinamic Multimedia, S.A.	
La Prisión: La fuga de Don Vitto	2000-2001	pc	Dinamic Multimedia, S.A./Toni Pomar Rosselló, Juan Gabriel Covas Egea, Miguel Ángel Carrillo Guillén	Dinamic Multimedia, S.A./ Cryo	
La Vuelta Ciclista 95				Dinamic Multimedia, S.A.	
Multi Action	1997	pc	compilations	Dinamic Multimedia, S.A.	
Multi Sports	1996	pc	compilations	Dinamic Multimedia, S.A.	
Multi Sports '98	1997	pc	compilations	Dinamic Multimedia, S.A.	
Multi Sports '99	1998	pc	compilations	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Barça	1997	pc		Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Barça '99	1998	pc		Dinamic Multimedia, S.A.	995 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
PC Basket	1993	dos	Juan Carlos Garcia Galan, Ignacio Ruiz Tejedor, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Basket 2.0	1994	dos	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Basket 3.0	1995	dos	David Galeano, Francisco Javier Fáfula, Emilio Serrano Garcia, Alberto Moreno, Rubén Rubio Nielpha, Carlos Benavides Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2950 Pts
PC Basket 4.0	1996	dos	David Galeano, Francisco Javier Fáfula, Emilio Serrano Garcia, Alberto Moreno, Rubén Rubio Nielpha, Carlos Benavides Abril, Pablo Ariza Molina, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Basket 4.5	1997	dos	David Galeano, Francisco José Sen, Ignacio Abril, Javier Serrano, Francisco Javier Fáfula, Emilio Serrano Garcia, Alberto Moreno, Rubén Rubio Nielpha, Carlos Benavides Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Basket 6.0	1998	dos	Antonio Moya, J. Manuel Bento, José Sen, Alberto Gordillo, Nicolás Vicioso, David Fernández, Leonardo Zayas, Ignacio Ruiz Tejedor, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2995 Pts
PC Calcio Scudeto 94-95	1995	dos	Carlos Benavides Abril, José Alfonso Gómez, Pedro Sudón Aguilar, Francisco Javier Fáfula, Ignacio Ruiz Tejedor, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Calcio 4.0 Scudeto 95-96	1996	dos	Carlos Benavides Abril, José Alfonso Gómez, Luis Alberto González, Marcos Jourón Berzosa, Francisco Javier Fáfula, Ignacio Ruiz Tejedor, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Ricardo Puerto, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2995 Pts
PC Calcio 5.0	1996	dos	Marcos Jourón Berzosa, Ricardo Puerto, Pablo Ariza Molina, Alberto Moreno, Ignacio Ruiz Tejedor, Emilio Serrano, Tomás Rubio, José Antonio Martín, Alejandro Gil, Carlos Benavides Abril	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Calcio 6.0	1997	dos	Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Alberto Gordilla, Ignacio Ruiz Tejedor, Rubén Rubio Nielpha, Carlos Benavidez Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 2.0 Liga 93-94	Oct 1993	dos	Pedro Sudón Aguilar, Juan Carlos Garcia Galan, Ignacio Abril, Ignacio Ruiz Tejedor, Rubén Rubio Nielpha, Marcos Jourón Berzosa, Víctor Ruiz Tejedor, Luis Alberto González, Carlos Benavides Abril, Gaby Ruiz	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 3.0 Liga 94-95	1994	dos	Carlos Benavides Abril, José Alfonso Gómez, Pedro Sudón Aguilar, Francisco Javier Fáfula, Luis Alberto González, Ignacio Ruiz Tejedor, Emilio Serrano Garcia, Antonio Moreno, Rubén Rubio Nielpha, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2950 Pts
PC Fútbol 4.0 Liga 95-96	1995	dos	Carlos Benavides Abril, Marcos Jourón Berzosa, José Alfonso Gómez, Francisco Javier Fáfula, Ignacio Abril, Luis Alberto González, Javier Serrano, Ignacio Ruiz Tejedor, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Alejandro Gil, Rubén Rubio Nielpha, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2995 Pts

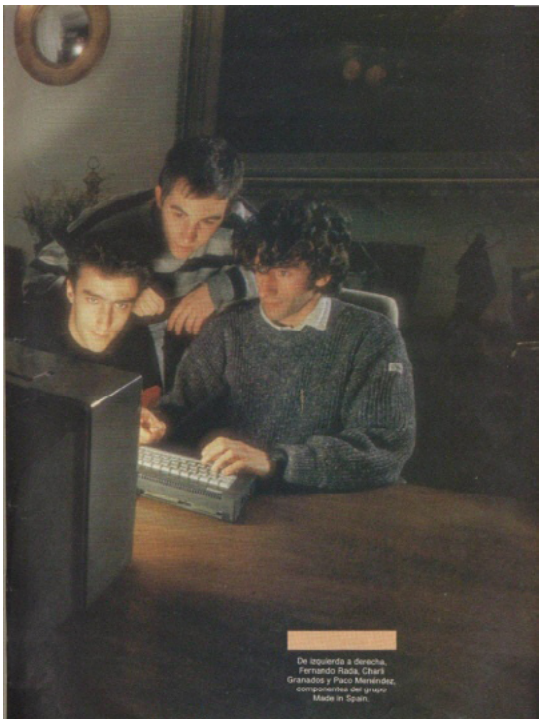
Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
PC Fútbol 4.5	1995	dos	Carlos Benavides Abril, Marcos Jourón Berzosa, José Alfonso Gómez, Francisco Javier Fáfula, Ignacio Abril, Luis Alberto González, Javier Serrano, Ignacio Ruiz Tejedor, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Alejandro Gil, Rubén Rubio Nielpha, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 5.0 Temporada 96-97	1996	dos pc	Marcos Jourón Berzosa, Pablo Ariza Molina, Ricardo Puerto, Ignacio Abril, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Alejandro Gil, Tomás Rubio, Ignacio Ruiz Tejedor, José Antonio Martín Tello, Carlos Benavides Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 6.0 Temporada 97-98	1997	pc	Marcos Jourón Berzosa, David Galeano, Fran García, Pablo Ariza Molina, Leo Zayas, Rubén Rubio Nielpha, Alberto Moreno, Ignacio Ruiz Tejedor, Alberto Gordillo, Emilio Serrano Garcia, Carlos Benavides Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 7.0 Temporada 98-99	1998	pc	Marcos Jourón Berzosa, David Galeano… Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia… Jose Antonio Herrán Martin…Carlos Benavides Abril, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol Argentina Clausura '95	1995	dos	Carlos Benavides Abril, José Alfonso Gómez, Pedro Sudón Aguilar, Ignacio Abril, Francisco Javier Fáfula, Luis Alberto González, Ignacio Ruiz Tejedor, Emilio Serrano Garcia, Antonio Moreno, Sergio Garcia, Rubén Rubio Nielpha, Víctor Ruiz Tejedor	Dinamic Multimedia, S.A.	2500 Pts
PC Fútbol Argentina 4.0 Apertura '96	1996	dos	Carlos Benavides Abril, Marcos Jourón Berzosa, José Alfonso Gómez, Francisco Javier Fáfula, Javier Serrano, Alberto Moreno, Ignacio Ruiz Tejedor, Emilio Serrano Garcia, Alejandro Gil	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol Edición de Oro	1999	pc	compilations	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Selección Española de Fútbol Eurocopa '96	1996	dos	Carlos Benavides Abril, Marcos Jourón Berzosa, Luis Alberto González, José Alfonso Gómez, Pablo Ariza Molina, Javier Serrano, Alberto Moreno, Emilio Serrano Garcia, Ignacio Ruiz Tejedor, Alejandro Gil, Rubén Rubio Nielpha	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol Selección Española 98	1998	pc	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 2000	2000	pc	Marcos Jourón Berzosa, David Galeano, Alberto Moreno, José M. Bento, Pablo Aranda… Víctor Segura	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 2001	2001	pc	Marcos Jourón Berzosa, Pablo Aranda, Javier De Juan, Sie Barlow, Alberto Moreno, Víctor Segura	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Fútbol 2002 (chancelled)		pc	Dinamic Multimedia, S.A.	Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Real Madrid 99	1998	pc		Dinamic Multimedia, S.A.	
PC Real Madrid 2000	1999	pc		Dinamic Multimedia, S.A.	
Premier Manager 97	1997	pc	Dinamic Multimedia, S.A. (Marcos Jourón Berzosa, David Galeano, Alberto Moreno, Ignacio Ruiz Tejedor...)	Gremlin Interactive	
Premier Manager 98	1997-1998	pc ps (unreleased)	Dinamic Multimedia, S.A./Gremlin Interactive	Gremlin Interactive	
Sergei Bubka's Millennium Games aka PC Atletismo 2000	2000	pc	Fernando Pérez, Pedro Pablo Aulló, Juan Benito Garraza Zurbano, Carlos Cabañas, Rafael Sánchez Gago, Tomás Rubio, César Valencia Perello	Midas Interactive Entert-t	

Made in Spain
Av. Cardenal Herrera Oria, 163.
28034 - Madrid.
1986-1987

В 1986 году, в Мадриде появился один из четырех основных издателей Испании - компания Made in Spain.
Ее история началась с визита в Штаты парня по имени **Carlos «Charly» Granados**.



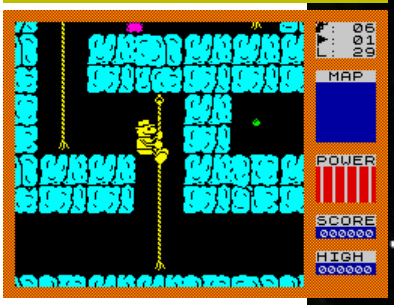
Сейчас он уже вне игровой индустрии, проживает в Galicia. В возрасте 14-15 лет он приехал в окрестности Chicago. Это была типичная поездка студента в обмен на проживание студента из США в Испании. Там он впервые увидел компьютеры, огромные, как листы 8-дюймовые дискеты. Начал писать первые программы на бейсике (крестики-нолики). Учитель знал кастильский и они быстро нашли общий язык.
После приезда на родину, он приобрел несколько компьютеров - это был Commodore PET, с кассетами для хранения данных. Познакомился с **Fernando Rada** и **Paco Menéndez** и заразил их информатикой.
Fernando Rada вспоминает: «В те времена разработка видео игр была редким явлением. По этому мы играли и учились программированию. Покупали необходимую литературу и писали свои маленькие программы. Так продолжалось 3 года - до 1981 года. Потом появился ZX 81. Их начали продвигать для учебы и дети начали интересоваться ими. Нас троих, как наиболее опытных в информатике выбрали среди других для работы с компьютерами. Так мы получили свой ZX 81. Мы сразу выросли в качестве программирования и начали разрабатывать более сложные продукты - стрелялки, подобия пакмэна. Все в машинном коде». В таком виде они и начали работать с Indescomp под руководством Paco Suárez.
Carlos вспоминает: «Мой брат **Jorge** сделал некоторые программы для ZX81. На стенде Indescomp появились 3 или 4 таких программы. Кроме меня с братом, к ним пришли **Jorge Serrano** и **Camilo Cela**.
Так, как нам было 16-17 лет, с нами еще не подписывали контракт и мы просто получали небольшие деньги за трехчасовую работу пару дней в неделю. Так продолжалось примерно полгода. Indescomp начал свою работу в январе 1983 года, а мы пробыли там до июня или июля месяца. После этого у нас уже были ключи от офиса и свободный график работы. Все были довольны - и мы, и Indescomp.



на фото: Fernando Rada, Charly Granados, Paco Menéndez

Летом 1983 года у нас начался отпуск, но вместе с ним появилась идея нашей первой коммерческой игры. Речь идет об игре **Fred**. Сначала у нас появилась мысль сделать что то наподобие игры Pengo (лабиринт с пингвинами) и я сделал дома программу, создающую лабиринты. Так появлялся движок игры Fred. В сентябре я уже сообщал друзьям о ней и предложил создать из этого игру. Indescomp дал добро на издание игры, если мы сможем сделать ее. Они так же искали людей, способных делать игры через объявление в прессе.
Далее мы начали работать над идеей игры, подбирали имя, все это под сомнительного качества выпивку. Идею









предложил Carlos Granados - пирамиды Египта, лабиринт, связанный с этим. Итак, наш первый коммерческий проект был написан на ZX 81, наиболее доступном в то время для широких масс, с цветом, графикой широкого разрешения».

Тогда еще не было никакой индустрии видео игр, было чистое творчество, без каких-либо ограничений, на полную фантазию разработчика. Книги по программированию были из Великобритании, а в целом практически не было никакой информации, отрасль видео игр только начинала свою жизнь в Испании. Идея игры Fred достаточно проста - найти необходимые предметы в лабиринте. Ограниченное количество пуль и препятствия во время прохождения. Простая графика и неповоротливый скроллинг экрана. В целом разработка от момента идеи заняла четыре месяца, а программирование заняло две недели. Игра вышла на рождество 1984 года, через месяц после выхода La Pulga (ноябрь 1983 года). Цены: 1600-2050 песет. В Великобритании по цене в £6.95 ее продает компания Quicksilva, игру Fred переименовали в Roland of the Ropes.

Примерно в то же время была написана и версия игры для Amstrad CPC. Fernando Rada вспоминает: «Осенью 1983 года в течении месяца мы написали версию Roland of the Ropes для Amstrad».

Carlos Granados: «Игра вышла сначала в Испании, а затем в Великобритании. Мы расчитывали на большие роялти от Indescomp, но в итоге нам заплатили меньше, объяснив это плохими продажами за рубежом». Примерные продажи по Великобритании составили 20000 копий игры, были отличные оценки игровых журналов (Crash - 83%, Your Computer - 4 звезды из 5, Your Spectrum - 8 из 10, Home Computing Weekly - высший балл по геймплею).

Carlos Granados: «Наши отношения с Indescomp были завершены, как только мы увидели, что денег заплатили меньше обещанного. Мы взяли перерыв на несколько месяцев и просто продолжали свою учебу в университете». После перерыва они начали работать над своим вторым проектом.

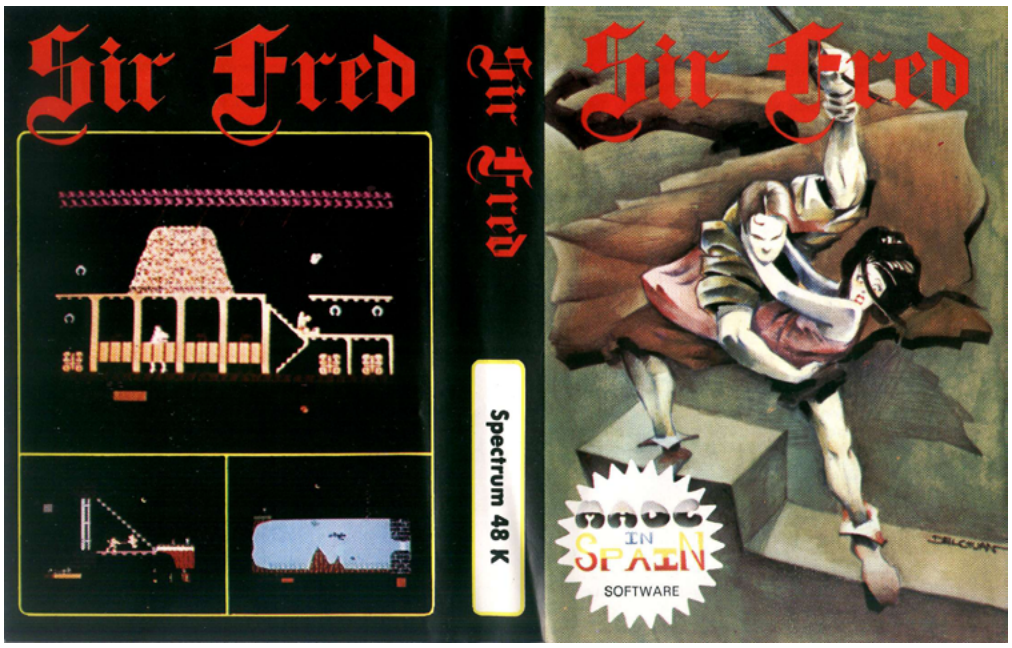
С выходом игры Fred была сформирована компания в составе Charly Granados, Fernando Rada, Camilo Cela и Paco Menéndez. Через пару месяцев перерыва, они начали работу над новой игрой - Sir Fred. Ребята выбрали название **Made in Spain**. Рассказывает Fernando Rada: «После появления игры Fred мы увидели, что она успешна и приносит хороший доход. Игра продавалась в Великобритании (Quicksilva). По этому мы решили создать свою компанию по созданию видео игр. Название позволило отличать наши работы не только в Испании, но и в Европе. Игра Fred была обычным простым лабиринтом. В новой игре мы придумали качающиеся лианы. Это было не просто и мы потратили некоторое время на их создание. Да-

на фото: Camilo Cela, Carlos Granados, Paco Menéndez и Fernando Rada

лее мы добавили возможность плавания для главного героя. Так мы сделали основные движения героя, еще не разработав сюжет для игры. Мы поместили материал об этой новой игре в Microhobby. В этой игре вы можете увидеть новые вещи, которых не было в видео играх Испании - использование инерции в движениях главного героя. Sir Fred помогла вырасти как программисту Paco Menéndez, его гений стал более заметен, он быстро обучался и через месяц уже сделал свою работу».



Made in Spain начали работать над игрой в октябре 1985 года. Не забывайте, что над игрой работали студенты (Paco изучал телекоммуникации, остальные - физику), и работа над игрой чередовалась с перерывами на экзамены или каникулы. Все это было хобби по большому счету. Успех первой игры Fred придал им вдохновения. Charly Granados: «После создания фазы движений для главного героя, мы начали ломать голову что же делать дальше. Надо было придумать название, сюжет и управление. Мы придумали сюжет с рыцарем, который должен спасти принцессу. Мы разделили работу по частям - я сосредоточился на графике, а программирование отдал другим. Единственное, что я программировал - на начальном этапе создания главного героя - его движения». Так же по словам Charly игра носила новый момент, первый раз в играх своего времени - возможность пройти игру



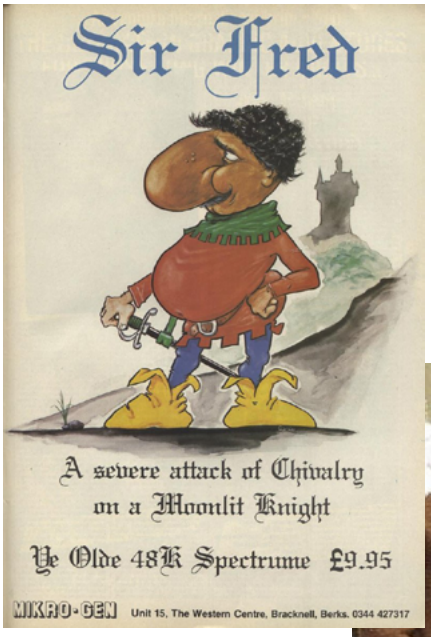


до конца разными вариантами. Действие игры происходит как в замке, так и вне его, доступны четыре возможных маршрута прохождения - в зависимости от собранных предметов. В игре более плавное скроллирование, в отличие от игры Fred. Игра представляла собою на 75% аркаду и на 25% приключение, в которой игрок помимо победы над врагами должен был собирать предметы и использовать их в определенных местах.

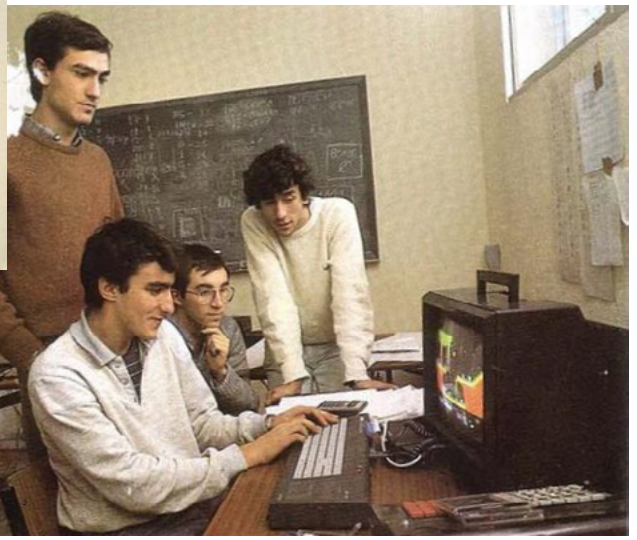
Как мы уже знаем, для ребят создание игр было скорее хобби, чем работой. Они занимались этим в свое свободное время, как правило вечером и не ежедневно. Через некоторое время они перешли работать в одну из комнат Академии, в которой работал отец Paco Menéndez. Там и находился их рабочий ZX Spectrum. После работы над игрой началась работа над исправлением ошибок. Это продолжалось до начала 1986 года, когда игра должна была поступить в продажу.

Первый опыт сотрудничества с Indescomp (игра Fred) - был не очень удачным, и в этот раз Made in Spain ищет новые варианты по дистрибьюции своей новой игры. Первым вариантом была Dinámic, но Charly Granados обьясняет, почему они выбрали другое решение: «Dinámic не убедили нас. Тогда


PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.









отец Paco Menéndez, как самый экономически грамотный из нас - он преподавал экономику в университете, предложил нам самим занятся дистрибьюцией игры. Он имел хорошие связи в Великобритании и сказал, что мы можем сделать прямые продажи. Мы создали обложку для кассеты, заказали ее печать, сделали заказ необходимого количества кассет, и благодаря его связям продали достаточно много кассет там. Точные цифры я не помню, но для студентов были достаточные финансы на то время».

В сентябре 1985 года Made in Spain связался с компаниями из Великобритании, а в январе 1986 года в журнале Microhobby вышла большая статья на двух страницах о новой игре - Sir Fred. В итоге после выбора из четырех компаний (они послали видео с игрой компаниям - Firebird, Elite...) они подписали контракт с Mikro-Gen. Этот вариант был самым привлекательным с финансовой точки зрения. Charly Granados и Fernando Rada отправились в Великобританию. Это было больше похоже на туристическое путешествие, чем на деловую поездку. Было много нюансов, на которые они должны были обратить внимание. В итоге они вернулись расстроенными, так как снова получили меньше, чем им обещали сначала. Fernando Rada: «Наш уровень знаний в то время был очень низким, и мы не могли учитывать все юридические и экономические нюансы в договоре. В то время в Испании многие компании были похожи на нашу - небольшие коллективы, с малыми возможностями и влиянием на зарубежные компании. По этому была огромная разница между компаниями Испании и Великобритании - как в доступных ресурсах, так и в организации работы».

Они подписали контракт с Mikro-Gen: доход должен был быть от £4000 до £6000 (если будет продано 20 0000 кассет). Отзывы об игре в Великобритании были достаточно хорошие (Crash! - 91, Sinclair User - 100). Amstrad User и Microhobby назвали игру одной из лучших в индустрии, и по их мнению игра была очень хорошей. Если Fred принес очень небольшую прибыль для Made in Spain, то Sir Fred позволил разогнаться компании и у нее появились новые возможности для создания более качественных игр. Цены на игру: 975-2250 песет, £9.95.

Paco Menéndez: «Если Indescomp заплатил нам только два миллиона песет за игру Fred (Amstrad и ZX Spectrum версии), то испанский дистрибьютор Mister Chip уже пять миллионов песет за игру Sir Fred, и это только за продажи в Испании».

Это привело к появлению в будущем нового разработчика и дистрибьютора видео игр в Испании - компании **Zigurat**.

После успеха с играми Fred и Sir Fred их разработчики получили известность в Испании и заработали финансы на создание своего бизнеса. Это стало началом перехода к профессиональной деятельности по разработке видео игр. Charly, Fernando и Camilo выбрали именно эту индустрию и кроме разработки решили сами занятся издательством игр - как своих, так и местных разработчиков. Кроме собственных сил, в Великобритании они пользовались услугами местных издателей - Firebird и в Испании - Erbe. Эта тройка разработчиков решила создать свою компанию - Zigurat. В нее не вошел четвертый человек из Made In Spain - Paco Menéndez, так как для него создание игр было только хобби и он был слишком ленив для участия в

новой для себе сфере, где уже все было по другому - организация продаж, издательство и распределение прибыли. Так же игры должны были разрабатываться в установленный срок. По этому он покинул Made In Spain чтобы работать самостоятельно в других проектах. Следует сказать, что Camilo Cela ушел из компании в 1987 году, так как он работал авиа диспетчером и на видео игры не было времени.

Fernando Rada: «В те времена везде был ZX Spectrum. Наши игры пользовались спросом как в Испании так и за границей. По моему мнению наша небольшая компания имела только два варианта - либо вырасти как компания разработчик и делать видео игры для внутреннего рынка или раскручивать других разработчиков, и занятся издательством. Хорошо, когда есть люди, которые постоянно создают новые идеи и выпускают хорошие игры. С коммерческой точки зрения хорошо иметь сочетание потока игр для издания так и людей, которые постоянно разрабатывают видео игры».

Таким образом Zigurat сочетал в себе как издание игр сторонних разработчиков, так и продажу своих собственных видео игр. Название Zigurat происходит от названия храма в древней Месопотамии. Сочетание издателя и разработчика мы можем увидеть на примере постера к играм **El Misterio del Nilo** (разработчик Made in Spain, цена 875-1260 песет, £7.95-£12.95) и **Nuclear Bowls** (разработчик **Diabolic Softw.**, цена 875-975 песет). Обе игры издает Zigurat.







Juan Delcán y Paco Menéndez, en una fotografía que data de 1974.





Charly Granados: «Для нас было простым и ясным, что компания Zigurat является как издателем видео игр так и разработчиком, основу которого составила прежняя команда Made in Spain. Но люди все время путались с

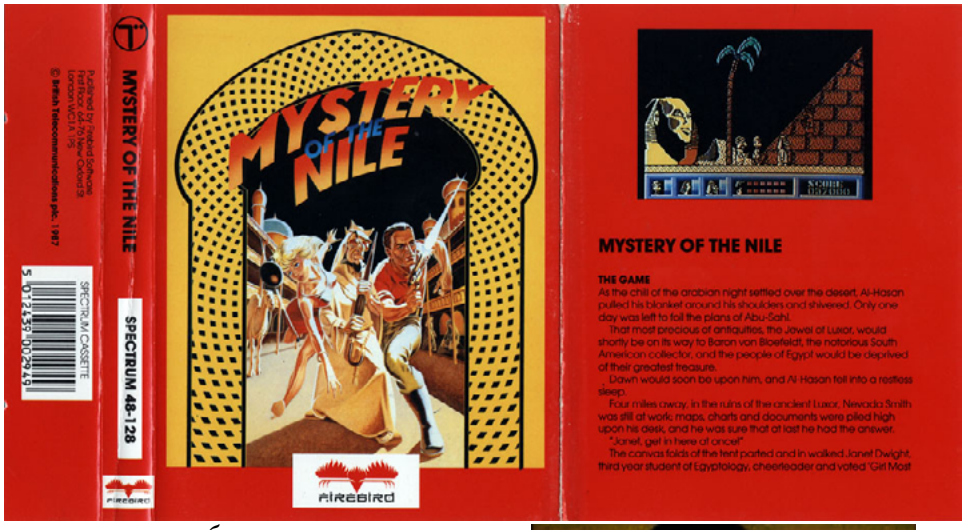
этим. Может нужно было остановится на одном названии, думали они».

Fernando Rada: «Отец Paco Menéndez помог нам с издательством первой игры Fred и это дало нам первый толчок к открытию собственной компании. В Испании у нас была средняя по объемам компания издатель. Мы сотрудничали с магазинами по продаже прессы, провели анализ наших игр, оплатили рекламу для их издания. Они сами решали, сотрудничать с нами или нет. Мы заранее сообщали о своих релизах и работали над своими проектами не спеша, чтобы люди могли убедится в их качестве. Как правило мы разрабатывали пару игр в году и выпускали их для нескольких платформ».

В марте 1986 года на экранах кинотеатров Испании показывали фильм «Жемчужина Нила». После просмотра фильма разработчики Made in Spain приняли решение сделать игру по мотивам этого фильма. Так появилась игра El Misterio del Nilo.

Charly Granados: «Мы долго вели переговоры с дистрибьютором этого фильма о получении названия игры и это была наша первая лицензия. Но в будущем чтобы избежать подобного, мы делали игры, не связанные с такими сложностями».

Первые новости об этой игре появились в конце ноября 1986 года и игра даже была упомянута в телепередаче, когда Charly Granados продемонстрировал коробку с игрой. Как уже говорилось, премьера игры совпала с выпуском игры Nuclear Bowls, и поэтому мы видим обе игры на рекламном постере. Так же игра получила двухстраничный обзор в февральском номере журнала Microhobby. Nuclear Bowls - первая изданная игра Zigurat,



которую разработала сторонняя компания - Diabolic. Zigurat издала три игры этого разработчика. Игра El Misterio del Nilo (Mystery of the Nile в Великобритании) получила высокие оценки в журналах Crash и Sinclair User, причем последний обратил внимание на сложность игр из Испании. Как это часто бывает, была безупречная графика, но геймплей был средним.

Charly Granados: «Мы заканчивали работу над игрой и мне домой принесли телеграмму. В ней было что то вроде - мы хотим получить хорошую игру, которая принесет прибыль обеим сторонам. Подписана главой компании Firebird». Новая поездка в Великобританию, контракт с местным дистрибьютором Firebird, новые разочарования от полученной прибыли. Charly Granados: «Да, у нас были проблемы с Firebird, но мы уже привыкли».

Итак, можно сказать, что команда Made in Spain сделала три игры - Fred, Sir Fred и El Misterio del Nilo. Так же Paco Menéndez сделал **Sophos** - программу для расчета печатных плат (для Amstrad CPC).



на фото - Juan Delcan, графический дизайнер Made In Spain, автор обложки видео игры Sir Fred.





На фото - Paco Menéndez.

Francisco Menéndez González





1965-1999
Video games programmer
Indescomp, Made In Spain, Ópera Soft
1984 - 1989



Fred
1984
Sophos
1986
Sir Fred
1986
La Abadia Del Crimen
1987

Работа над видео игрой La Abadia Del Crimen заняла больше года, особенно мучительными были последние месяцы. Мы работали дома (Juan Delcan делал графику) - каждый у себя. Несомненно, именно благодаря оригинальной и красочной графике, игра имела такой успех. Так же добавлю классную историю, которая легла в основу этой игры. Мы даже связались с автором книги - Umberto Eco, но он так и не смог понять, что такое видео игра.

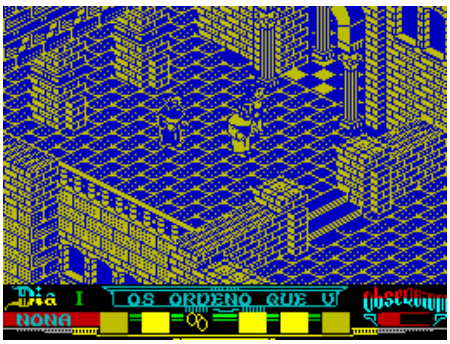
В то время было мало коммерческих программ для разработки и нам приходилось использовать все, что было доступно. После разработки игры я ушел из Made in Spain. Ópera Soft предложила мне сделать версию для PC. Я провел там целый год, работая в графической среде E.A.S.E. для Philips.

После разработки La Abadia Del Crimen, у меня не было мотивации посвятить себя бизнесу видео игр и я не попал в команду Zigurat. Когда качество и оригинальность видео игры уступило маркетингу, я занялся другим проектом, который не имел никакого отношения к играм. Проблема только в финансировании, из-за чего мне все еще не удалось добиться успеха. После ухода из Made in Spain, мы все еще были друзьями спустя много лет, хотя уже не выпивали каждую неделю, как раньше.

Paco Menéndez покончил жизнь самоубийством в 1999 году, выпрыгнув из своего дома, в Севилье. Ему было 34 года. Причина - депрессия.

Так же об игре я расскажу в дальнейшем материале об Ópera Soft.











Camilo Cela Elizagarate



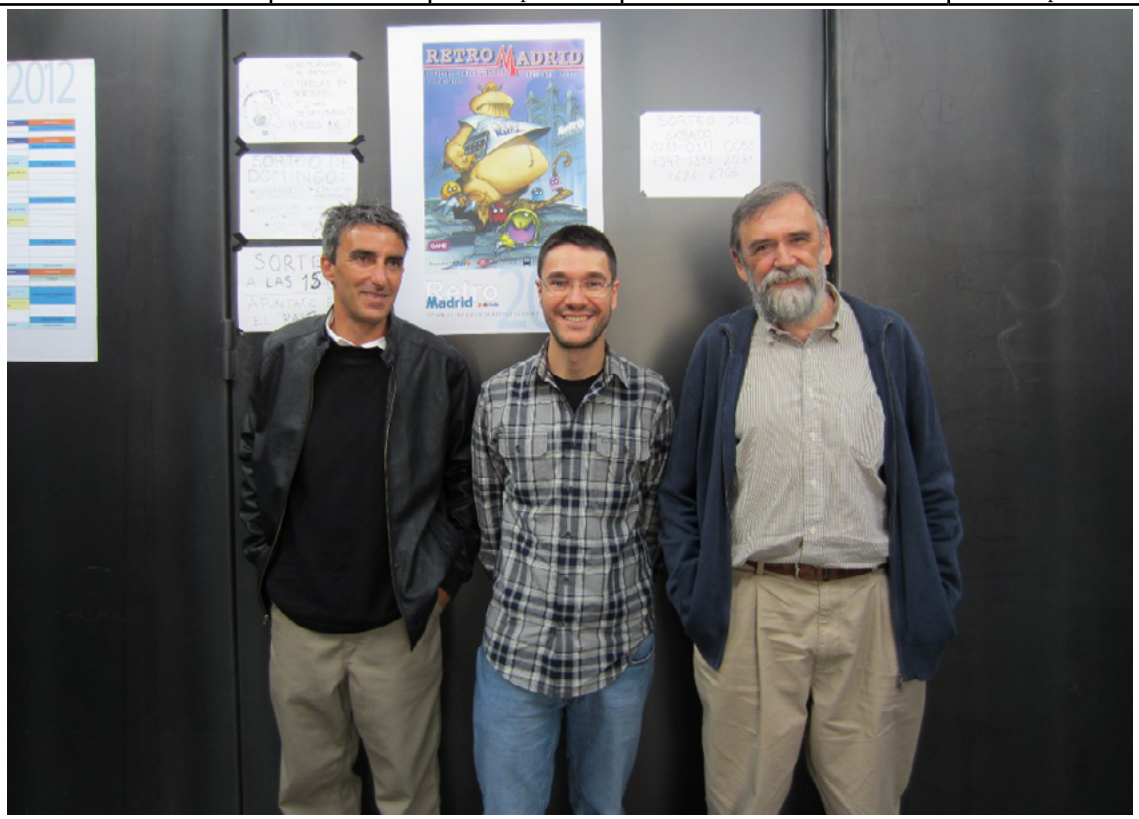


Video games programmer
Indescomp, Made In Spain
1984 - 1987

Fred
1984
Sir Fred
1986
El Misterio del Nilo
1986

Made in Spain softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Fred (Roland on the Ropes)	1983-1984	c64 cpc zx	Pedro L. Ruiz López/Fernando Rada, Paco Menéndez, Camilo Cela Elizagarate/Carlos Granados Martinez, Paco Menendez, Fernando Rada Briega, Juan Delcan	Indescomp S.A./ Quicksilva	1600-2050 Pts, £6.95
El Misterio del Nilo	1986-1987	cpc msx zx	Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martinez, Camilo Cela Elizagarate, Juan Delcan	Zigurat/Firebird/ IBSA	875-1260 Pts, £7.95-12.95
Sir Fred	1986	cpc msx zx	Carlos Granados Martinez, Paco Menéndez, Fernando Rada Briega, Camilo Cela Elizagarate, Juan Delcan/Marcos Jourón Berzosa	Made In Spain/ Mister Chip/Mikro Gen	875-2250 Pts, £9.95
Sophos (utility)	1986	cpc	Paco Menéndez	Mister Chip	



На фото слева - Fernando Rada, крайний справа - Paco Suárez Garcia

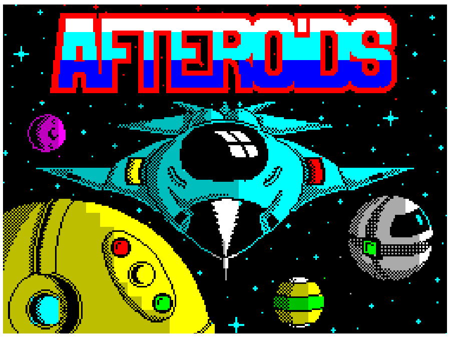
Zigurat Software, S.A.
Avda. Betanzos, 85 Estudio 2.
28034 - Madrid
1983-2001

Как я уже писал, на основе коллектива Made in Spain, в 1983 году сформировался будущий костяк Zigurat.

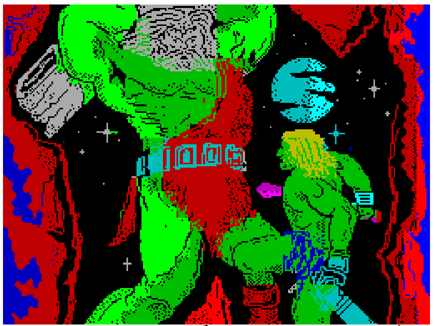
Fernando Rada: «Erbe профессионально занималась издательством видео игр, по этому мы выбрали именно их. Paco Pastor предложил хорошие условия для нас, это дало нам возможность держаться на плаву».

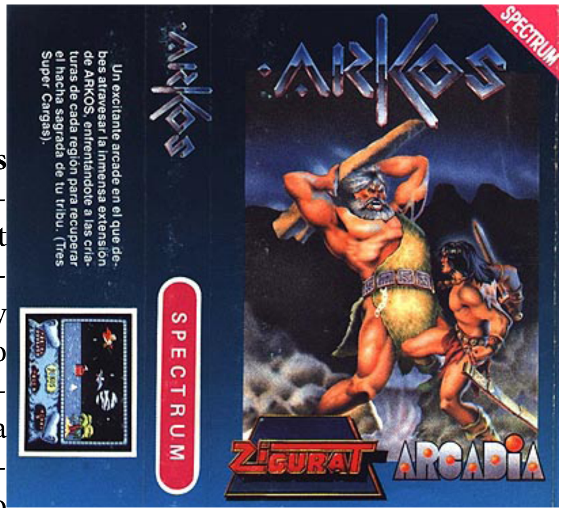
Charly Granados: «После снижения Erbe цен до 875 песет на видео игры наши продажи сильно упали. По этому мы приняли решение объединится с Erbe, мы не могли быть успешнее их в тот период. Был подписан контракт, наша дистрибьюторская сеть перешла к Erbe. Мы сосредоточились на наших видео играх и завершении проектов наших фрилансеров для последующего издания».

El Misterio del Nilo - их первая изданная игра. Charly Granados: «Мы начали работу в апреле 1988 года, как только был решен вопрос о дистрибьюции видео игр. Я участвовал в создании игр Fred, Sir Fred, а в 1988 году появилась игра **Afteroids** (цена 875 песет). На ZX Spectrum была игра с плавным движением космического корабля, как это было сделано впечатляло меня. Я решил создать похожую игру и потратил несколько месяцев на плавное скроллирование экрана. По моему получилось неплохо». Вторая игра, вышедшая в 1988 году - **Arkos** (875 песет). Это вторая игра Zigurat, выпущенная сторонним разработчиком - компанией **Arcadia** (первой была игра **Nuclear Bowls**, разработчик Diabolic, 1986 год, изданная Erbe в 1987 году.).



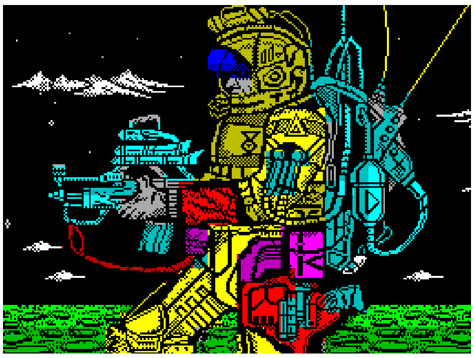






В Zigurat пришел **Jorge Granados** - брат Charly Granados. Примерно три-четыре года в Zigurat работали компаньоны, создавшие эту компанию. В 1988 году Jorge выпустил свою первую игру - **Humphrey**. Игра разрабатывалась еще во времена Made in Spain, цена в Испании - 875 песет. Название игры было ужасным, но в то время разработчики не заботились о коммерческом успехе игры, просто делали то, что нравилось. Так же в 1988 году вышла еще одна игра от компании Arcadia - **El Poder Oscuro** (875 песет).

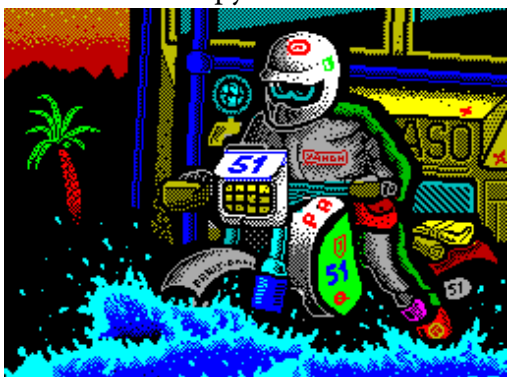






В декабре 1988 года выходит гоночная игра **Paris-Dakar** (875-

1900 песет), выпущенная разработчиками Zigurat. Ставка на популярность известной гонки себя оправдала и продажи игры были хорошими. Fernando Rada: «Как и в случае с игрой Fred, каждый лабиринт отличался и похожая система была сделана в игре Paris-Dakar. Трасса отличалась каждый раз, когда игрок начинал игру».

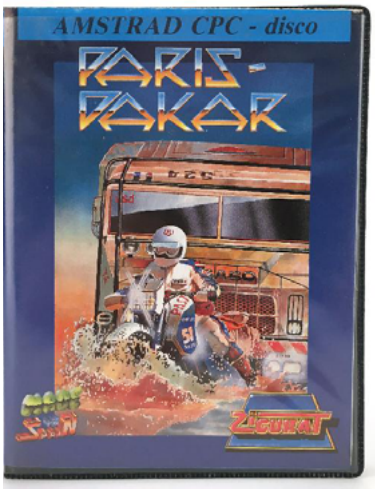


Игра успешно завершала 1988 год, благодаря ей Zigurat заработал репутацию производителя качественных видео игр.

1989 год был не слишком успешен для испанских разработчиков. Это касается и компании Zigurat.

В этом году компания издала только три видео игры. Игра **Emilio Sánchez Vicario Grand Slam** (цена 1200-1900 песет). В это время испанский теннис был на подъеме и до появления Рафаэля Надаля в те времена блистал Emilio Sánchez. Спортивная игра принесла хорошую прибыль. Компания Erbe, которая издавала игру, настаивала на разработке спортивных видео игр, что приносило хорошие результаты в те годы.

Игра **Comando Quatro** (разработчик Gamesoft, цена 875-1900 песет). Игра была с очень оригинальной идеей - игрок управляет командой из четырех персонажей (каждый из них со своими навыками) и использует их качества по ходу игры. Так же появилась игра **Curro Jiménez** (разработчик Arcadia, цена 975-



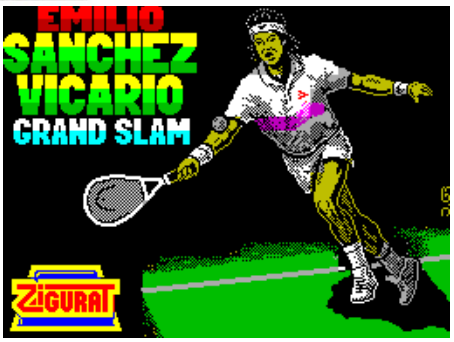


1900 песет).

Год был не столь успешным с точки зрения продаж видео игр, но игры получились качественными.

На фото справа вверху - Emilio Sánchez.













Развитие компании было прямо пропорционально к его конкурентам. Если Dinámic и Ópera начинали с высоких цен и постепенно снизили их, то Zigurat делал все наоборот. В первые годы (1983-1987) компания Zigurat редко выпускала игры. Появились 16 битные машины, начался кризис индустрии видео игр в Испании и Zigurat решает увеличить количество своих видео игр.

Fernando Rada вспоминает: «То, что мы сделали, не давало особой прибыли, но мы сделали





На фото слева: Jorge и Carlos Granados, Carlos López, Fernando Rada и Lupe Sastre

ставку на качество нашего продукта и поверили в свои силы. У нас не было своего производства, мы нанимали людей и постоянно выпускали новинки на рынок. У нас был свой талант - Carlos «Charly» Granados, который начал создавать наш инструментарий, который мы использовали для графического дизайна и конверсий видео игр на другие платформы». Рост не был резким - всего четыре игры в 1988 году и три в 1989.

В 1990 году четыре игры. Fernando Rada, сам большой фанат гонок и мотоциклов решил сделать ставку на спортивные игры. Так появилась **Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies** (разработчик Arcadia, издатель Erbe), цена 1295-2250 песет, для 16 бит - 2850 песет. В то время это был только чемпион Испании, но Fernando Rada верил в то, что однажды он станет чемпионом мира и поддерживал его в этом. Было важно выделится своими играми и Fernando Rada не ошибся.



Dos juegos colocados en la Pole Position: Sito Pons y Carlos Sáinz. Para ser n.° 1 hace falta algo más que un buen casco; Zigurat pone el resto.

Cuestionario





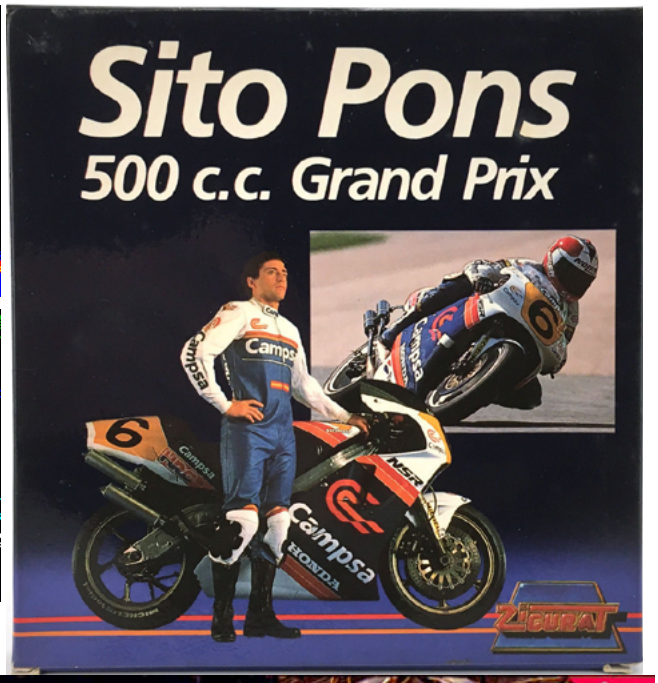


На фото: Jorge Granados, Carlos Sáinz, Fernando Rada

В то время было не сложно подписать контракт со спортсменом национального уровня, не было проблем из-за ограничений по контракту с крупной компанией, как это просходит сейчас. В 1990 и 1992 году Carlos Sainz выиграл чемпионат мира и игра стала хитом.

Контракты, по которым вышли другие игры - симулятор тенниса Emilio Sánchez Vicario Grand Slam и симулятор мотоцикла - **Sito Pons 500cc Grand Prix** (цена 1295-2250 песет, для 16 бит - 2850 песет) были обычными, и не такими взаимовыгодными, как в случае с Carlos Sainz, когда гонщик устроил шикарную презентацию в автосалоне Toyota. Zigurat заплатил им деньги, получил необходимые реквизиты для видео игры. Издателями обеих игр стала Erbe, S.A. Вышедшая на рынок в конце года, игра получила хорошие оценки и была достаточно хорошо сделана для 8 бит - разные ланд-





шафты, шины, аксессуары, но с другой стороны игра была довольно сложной, были проблемы с управлением машиной.

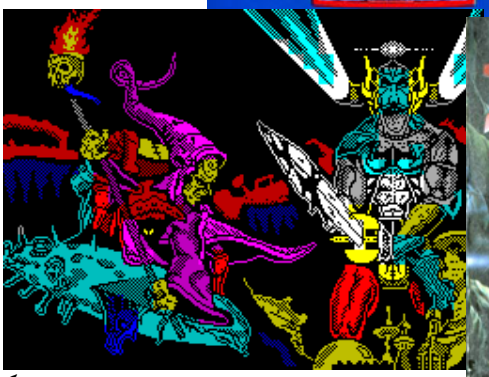
Так же неплохо восприняли игру **Jungle Warrior** (разработчик True Softw., издатель Erbe, S.A., цена 975-1900 песет). Над игрой работал известный художник по играм для Ópera Soft Kostandin Igor Ruiz López (после Ópera Soft он начал сотрудничать с Zigurat): «Я связался с разными издателями, начал с игры Evaristo El Punky для System 4. Это был полный отстой. После этого я уехал в Мадрид и начал сотрудничать с Zigurat. Так как все мы были обычными подростками, Zigurat предоставили нам компьютеры для работы. К сожалению продажи были не очень велики».





Так же появились две игры от разработчика Gamesoft - **Senda Salvaje** (цена 1200-1900 песет) и **Power Magic** (цена 975-1900 песет). Издатель обеих игр - Erbe. Лучше отзывы были у первой игры. Вторая была обычной аркадной игрой.

Zigurat вступил в 90-е не слишком ощущая потери от кризиса, количество игр было неплохим. Так как в основном игры делали для 8 бит, то и затраты не были слишком большими. Позже, Zigurat начал сотрудничать с компанией Gaelco (ее подразделение занималось разработкой видео игр для игровых машин и использовало сторонних разработчиков) и рынок 16 бит компания встретила уверенно. Это помогло ей уйти с рынка 8 бит безболезненно.





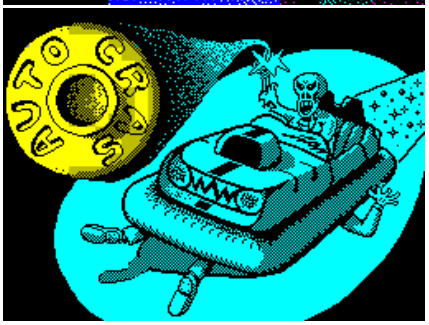
1991 год был самым плодотворным для Zigurat. Так как видео игры компании были успешными, у нее небыло проблем с разработчиками. Fernando Rada: «Лучше всего было наличие известного человека, который бы помогал рекламировать видео игру. Персонаж должен быть детализирован в игре. Важной деталью была соответствующая упаковка игры, на что так же обращает внимание покупатель». Игры Zigurat были сложными, проблема заключалась в том, что компания не имела людей для тестирования игры, этим занимались сами программисты.

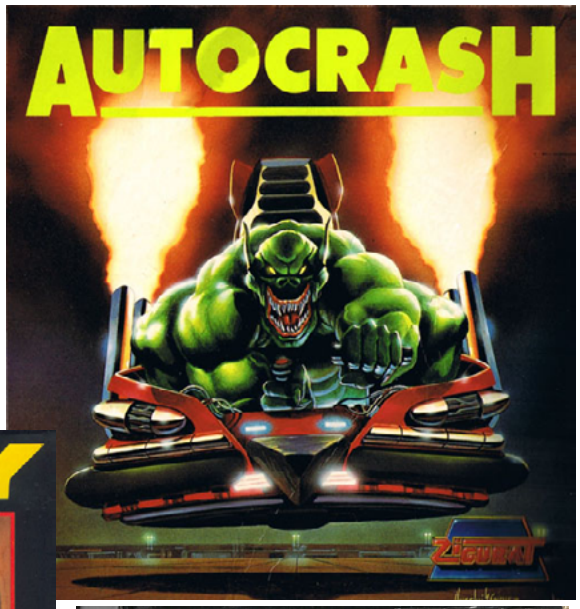


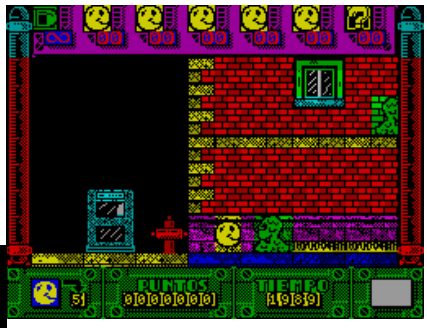
В 1991 году появилось много игр, не очень отличавшихся качеством: **Kong's Revenge** (цена 1200 песет), в которой герой должен освободить свою девушку из лап Конга, **Autocrash** (цена 1195-2250 песет) в которой главный герой управляя своей машиной, должен выжить в межзвездном чемпионате, **Smaily** (разработчик NF Stars, цена 1200 песет), в которой нужно найти пять олимпийских колец в срок, аркадная стрелялка **Piso Zero** (цена 1200 песет), аркадная игра **Jump**. Три из них программировал **Luis Ángel Alda Rodríguez**, штатный программист Zigurat. Так же появились игры **Star Bowls** (разработчик Diabolical Softw., цена 1295-2250 песет) и **F-1 aka G.P. Formula 1 Simulator** (цена 1295 песет).

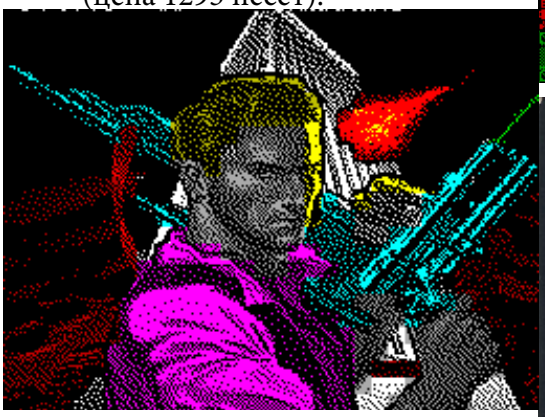


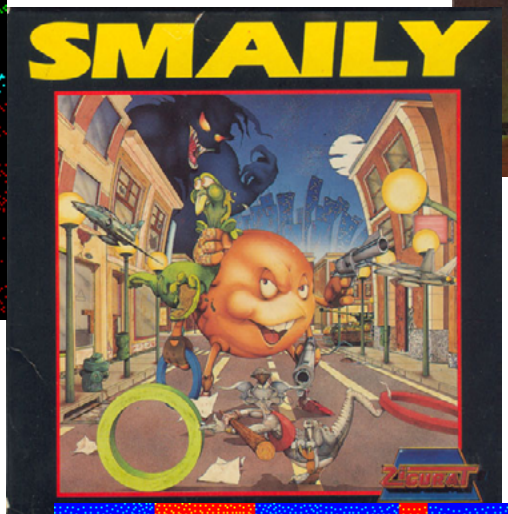










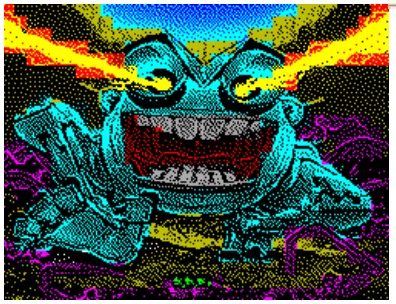










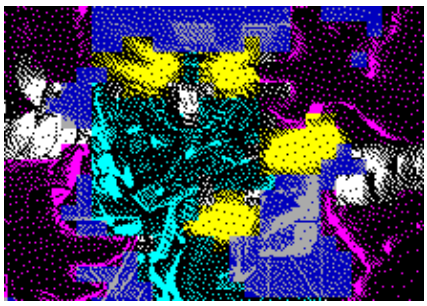






Последние игры Zigurat для 8-16 бит вышли в 1992 году - **Hammer-Head** (цена 1295-2250 песет) и **Stroper** (цена 1350 песет).





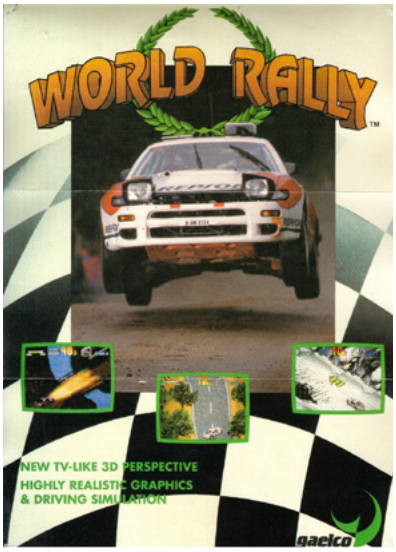




В 1991 году разработчик Restos Softw. делал игру **Prayer of the Warrior**. Zigurat должен был издать ее. Но, игра так и не была выпущена в то время. О ней я расскажу в материале об Restos.

Carlos «Charly» Granados: «1992 год мы встречали не очень уверенно, но однажды нам позвонил генеральный менеджер Gaelco. Он сообщил, что в Барселоне занимаются игровыми машинами и им нужны разработчики. После визита к ним, мы остались очень довольны руководством Gaelco, которое хорошо разбиралось в своем оборудовании. Коллектив создавал невероятные вещи, они были круче, чем то, что делала Япония». После этого Zigurat прекратил использовать торговую марку Made in Spain, благодаря которому компания стала известна в Испании.

В 1993 году выходит **World Rally Championship** - игра для аркадных автоматов. Игра имела невероятный успех. Было продано около 100 000 машин, каждая из которых стоила примерно 200 000 песет. После этого Fernando

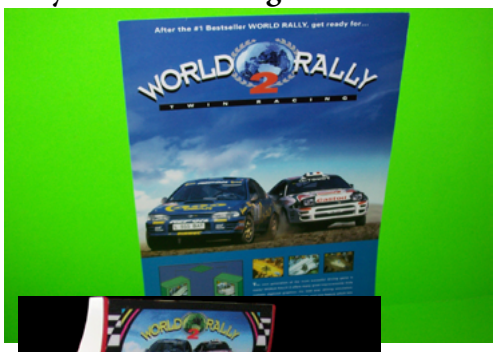


Rada понял, что Zigurat движется в правильном направлении: «У нас была куча денег, мы получили более стабильную платформу для развития, чем это было раньше. Немного рискованнее было тратить больше времени на разработку, но платформа дала нам возможность реализовать больше задумок. Нам не нужно было думать о продажах продукта, мы только ждали звонок от заказчика. Это был небольшой рынок с американскими и европейскими дистрибьюторами. Конечно успех зависел от множества факторов - была конкуренция и в итоге могло получится так, что на рынке окажется много похожих продуктов. Мы знали, над чем работают конкуренты - например, Sega - специализировалась на ралли, а Konami на симуляторах футбола. В 1994 году Gaelco получила приз за World Rally Championship - которая стала лучшей аркадной машиной в Европе. В этом была и наша заслуга».

В 1994 году выходит игра **Target Hits**.



В 1995 году выходит игра **World Rally 2 - Twin Racing**.





В 1997 году выходит игра **Surf Planet** - трехмерная игра от первого лица, посвященная сноубордингу. А в 2000 - последняя игра - **Football Power**.

В октябре 2001 года компания Zigurat прекратила заниматься видео играми и была закрыта в 2007 году. Таким образом компания проработала почти 30 лет (торговая марка зарегистрирована 17 мая 1989 года).

В 2002 году, после спада рынка аркадных машин, Fernando Rada стал со-учредителем и техническим директором новой компании Gaelco Móviles, которая делала игры для мобильных телефонов. В 2007 году он работает в компании Snack, так же в сфере мобильных телефонов, а с 2011 года - генеральный директор и соучредитель Wildbit Studios.



Lupe Sastre Sanchez

Департамент производства и дистрибьюции
Zigurat
September 1989 - June 2007



Hernán Castillo Brian

Video games programmer
Zigurat
1991- 1992
Ópera Soft, Erbe
1993-1995

Piso Zero
1991
Hammer-Head
1992
Deaf Mute Kids
1993

Я познакомился с миром видео игр через компьютерные журналы и хотел сделать что то похожее. Когда у меня появился ZX Spectrum, я отправил несколько своих игр на конкурс журнала Micromanía.

Свою первую игру Piso Zero (1991 год) я сделал дома. Я поехал в компанию Zigurat, чтобы показать им свою работу. Им понравилась моя игра, и мне предоставили оборудование для портирования ее на другие платформы. Идеи своих игр я брал из аркадных машин. Мне нравились быстрые аркадные игры Nintendo с двумя экранами. Когда я делал игры для 8 бит, первую версию игры я делал для PC. У меня был свой графический редактор. Далее я портировал игру на ZX Spectrum, Amstrad CPC и MSX. Я делал все - графику, музыку, код, звук. Это была хорошая учеба. Чтобы сделать игру более профессиональной, я добавил некоторые вымышленные имена в список авторов. Моей второй игрой для Zigurat стала Hammer-Head (1992 год). Я хотел создать красочную платформенную игру и создал очень красивый графический редактор для игры. Обложки для моих игр выглядели фантастически. Ángel Luis Sánchez - отличный художник, благодаря ему игры выглядели еще лучше.

Почему ваши игры для Amstrad CPC сделаны в обычном графическом режиме 1, вместо улучшенного ?

Так как мне было сложно адаптировать графику из-за больших пикселей в этом режиме.

Работа в Zigurat - очень хорошее время. Мне нравились игры этой компании. По моей просьбе мне купили навороченный 486-й компьютер, с 8 Mb памяти и 200 Mb винчестером. Все удивлялись, зачем мне столько памяти. Сегодня я работаю в компании Creative Assembly, студии Sega и отвечаю за движок серии Total War. Мне нравится, что есть ретро сцена, у меня дома есть коллекция ретро компьютеров. Я думаю, ретро игры будут существовать всегда, как это произошло с черно-белым кинематографом.

Luis Ángel Alda Rodríguez

Video games programmer, graphics designer, director
Zigurat
March 1989 - october 2001

Micro Draw
1988
Autocrash
1991
Jump
1991
Kong's Revenge
1991
Surf Planet
1997
Gaelco Football
2002

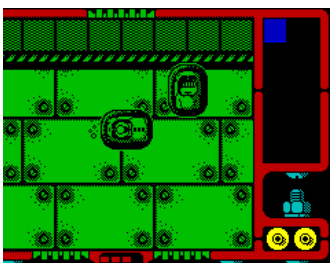


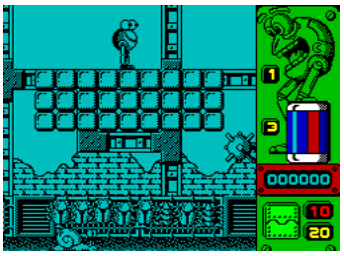


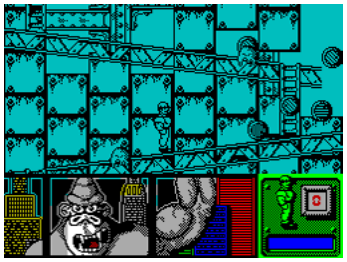
Я всегда был любознательным и пытался разобраться в устройстве всего, что попадает мне в руки. Я работал механиком и в свободное от работы время играл в компьютерные игры. Так произошло и с ZX Spectrum. Я модифицировал свой Indescomp. Первые игры я писал дома.
Как разработчик, я никогда не был разочарован в своих играх - мне нравились новые исследования, которые давали новые знания. В начале своей карьеры я занимался всем - и программированием, и графикой. В 1988 году журнал Microhobby опубликовал мою графическую утилиту Micro Draw. Журнал посвятил два номера этой программе. На деньги от журнала я купил свой первый серьезный компьютер - PC 286, который до сих пор есть у меня.
Далее у меня было два пути - попытаться продать свои игры самому или найти издателя.
Я познакомился с Fernando Rada и Zigurat опубливовал мои игры. Первой моей игрой, разработанноя для них, был Autocrash (1991 год). Я сделал игру полностью, так же портивал ее на другие платформы. В следующем году я сделал игру Kong's Revenge. Мне нравилась игра Donkey Kong и я решил создать свой вариант - с другой перспективой. Далее у меня появилась игра Jump. Параллельно я создавал свой 3D-движок (я всегда создавал инструменты для создания игр).
Обложки, созданные для моих игр Ángel Luis Sánchez были впечатляющими, и я думаю, что благодаря им эти игры были лучше на полках магазина и в продаже.

Почему Ваши версии для Amstrad CPC не использовали расширенный графический режим ?

Эти конверсии я делал за очень короткое время - меньше месяца и возможно из-за этого получился такой результат. Так же я всегда стремился быстрее делать что то новое, монотонная работа - не мое. В то время 3D оборудование было только у Namco и Sega. Мы сделали свой движок для аркадных машин.
После работы в Zigurat я, вместе с бывшими коллегами перешел в Gaelco Mobiles, сделал редактор 2D-игр и несколько игр на Java (Laser Blade, Rolling Lola, Mini Funcar, Pang, Frankenstein Adventures, Pedrosa 2D, Pedrosa 3D). Сейчас я - технический директор Wildbit Studios, которая начала свою работу в 2011 году. Мы делаем игры для смартфонов, я сделал 3D-движок для PS4, который позволяет запускать VR со скоростью 120 кадров в секунду. Со мной работает коллега из Zigurat - Fernando Rada. В 2016 году вышла игра для PS4 - Drawfighters.
Прошлое было другим, его нельзя назвать как лучшим или худшим. Сейчас легче получить доступ к играм с движками, но суть программирования утеряна. Сегодня большинство программистов предназначены для интеграции. В те времена мы создавали все с нуля и это позволяет мне продолжать создавать сегодня, делать то, чего не существует, у меня нет никаких ограничений.







Jorge Granados Martínez



Founder & Head of Design & Marketing
Indescomp, Made in Spain
Zigurat
January 1985 - October 2001



Afteroids
1988
Humphrey
1988
Paris Dakar
1988
Sito Pons 500cc GP
1990
World Rally Champ.
1993
Surf Planet
1997
Gaelco Football
2002

Мой брат - Carlos познакомил меня с миром видео игр. Со временем у нас появился ZX-81, на котором мы начали делать наши первые игры. Carlos с друзьями разрабатывал видео игры под торговой маркой Made in Spain, Zigurat использовали в качестве дистрибьютора наших проектов. Сначала мы все делали вместе - код, графику и музыку, но позже началась специализация - я сосредоточился на графике и сценариях наших проектов.
Моим любимым компьютером был ZX Spectrum. Не смотря на его ограничения, это был определенный вызов и появлялось абсолютное чудо... мы были разработчиками многих видео игр, но среди игр для ZX Spectrum я бы выделил свою первую игру - Humphrey, далее - для игровых автоматов - World Rally (1993), для мобильных игр - Dr. Frankenstein Adventures.
После знакомства с José Luis Domínguez, я начал работать в Indescomp. Тогда у них был только магазин и они хотели создать нечто большее. Я взял брата, всех наших друзей и мы работали пару часов в неделю на них.
Игра Paris-Dakar - я отвечал за графику всех версий игры. Я купил аэрограф и **сделал кассетные обложки** для игр Afteroids и Humphrey.
Emilio Sánchez Vicario Grand Slam - сначала была сделана версия для ZX Spectrum, и скорее всего из-за поджимающих сроков, графика для версии Amstrad CPC была сделана только для режима 1.
Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies - игру разработала компания Arcadia, мы только получили лицензию, контролировали процесс, занимались консультацией и тестированием.
Sito Pons 500cc Grand Prix - полностью наша разработка, я занимался графикой и дизайном для всех платформ.
После ухода с рынка 8 бит, я работал в компании Gaelco Móviles (мобильные игры), был директором по графике и дизайну, продюсером. Когда мне исполнилось 40 лет, я ушел из индустрии видео игр и занялся электронной коммерцией. Я не слежу за ретро сценой вообще. Меня больше привлекает запуск новых стартапов.

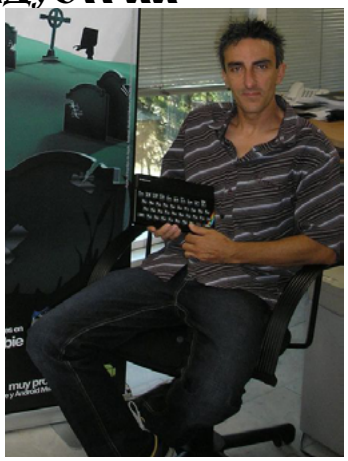
Carlos «Charly» Granados Martínez

Fred
1983
Sir Fred
1986
El Misterio del Nilo
1986
Paris Dakar
1988
Afteroids
1988
Sito Pons 500cc GP
1990
World Rally Champ.
1993
Surf Planet
1997
Gaelco Football
2002



Technical director
Indescomp, Made in Spain
Zigurat
1989 - 2001





Fernando Rada Briega

Indescomp, Made in Spain
Founder and Head of Development, programmer
Zigurat
June 1983 - October 2001

Fred
1983
Sir Fred
1986
El Misterio del Nilo
1986
Paris-Dakar
1988
Emilio Sánchez Vicario Grand Slam
1989
Sito Pons 500cc GP
1990
World Rally Champ.
1993
Surf Planet
1997
Gaelco Football
2002

Летом 1982 года мой друг - Carlos Granados был в США. Там он увидел компьютеры, перфокарты и программирование на Фортране. В нашем институте (Мадрид, Herrera Oria) у нас появились пару компьютеров Commodore Pet. Так мы учились программированию на Бейсике и со временем перешли на ZX81. Участвуя в конкурсе журнала Microhobby, мы сделали свою первую игру в стиле Pac-Man. С появлением ZX Spectrum все стало еще интереснее. Fred мы делали в доме Карлоса. Позже мы некоторое время проработали в офисе Mr. Chip, который принадлежал отцу Paco Menéndez. В итоге Zigurat Software арендовал подвал на Avenida de Betanzos до 1994 года.

В то время наше вдохновение исходило из решения технологической проблемы использования большинства 8-битных компьютеров - практически не было никакой информации о разработке видео игр. Тогда мы не обращали внимание на требования рынка и наши игры появлялись или из-за заинтересовавшей нас игровой механики или под влиянием технологических новинок.

Моим любимым 8-битным компьютером всегда был ZX Spectrum. Мы всегда начинали разработку на нем, а затем портировали игры на CPC и MSX. Со временем мы перешли на разработку игр для игровых автоматов. Там использовался ассемблер Motorola 68000. Там было достаточно проблем с арифметикой, особенно в 3D, где в расчетах была важна большая точность.

По памяти я сделал около 20 игр. Лучшими по моему были игра для аркадных автоматов Surf Planet, World Rally Championship, а так же Sir Fred для Спектрума. Почти всегда я занимался программированием видео игр, так как плохо разбираюсь в графике. Кроме того, я занимался звуком и музыкой.

Fred для ZX Spectrum. Карлос сделал всю графику игры. Мы вместе занимались программированием, иногда работали над одной и той же подпрограммой. Позже к нам присоединились Camilo Cela и Paco Menéndez. Через месяц мы наконец-то сделали версию для Amstrad CPC. Учитывая ограниченное время, результат был неплох. Если бы у нас было больше времени, игра была бы еще более отлажена. Скроллирование не было оптимизировано именно из-за этого.

В Indescomp мы были не долго, так как не были довольны дистрибьюцией. Компания использовала игры для продвижения компьютеров Amstrad в Испании, а у нас были другие планы, связанные с продажами наших видео игр. Работая над Sir Fred мы сотрудничали со всей командой Made in Spain. Это был очень амбициозный проект, с большим количеством игровой механики главного героя. Paco Menéndez уже не работал с нами над игрой The Mystery of the Nile. Игру делали Camilo Cela, Карлос и я. Сначала мы думали использовать лицензию фильма «La Joya del Nilo», но увидев контракт на сто страниц от компании 20-й век Фокс с залогом в 1 миллион долларов за возможный ущерб имиджу актеров... мы умерили свое желание. Графику для Спектрума и Амстрада сделал Карлос.

Появление спортивных игр связано с приемлемыми условиями лицензии. Известные спортсмены выдвигали разумные условия и мы почти всегда достигали соглашения с ними. Речь идет о доходах и нашей гарантии по продажам определенного количества видео игр. Так же автоспорт был одним из наших увлечений. Эту же схему мы использовали и в случае разработки игр для аркадных машин (договоренности с Fernando Alonso, Carlos Sainz, лицензия Pang).

Carlos Sainz Campeonato del Mundo de Rallies делал внешний разработчик - компания Arcadia. Я же программировал Sito Pons 500cc. Мы занимались изданием игры. Arcadia - феноменальная команда, мы провели с ними несколько дней в нашем офисе, пока не отладили игру.

Различие между Made in Spain и Zigurat. После нашего недовольства дистрибьюцией игры Sir Fred (издатель Mr. Chip), мы решили создать свою компанию по изданию. Так появился Zigurat Software. Мы издавали как свои

продукты, так и игры внешних разработчиков. Мы хотели увеличить наш каталог, чтобы издавать игры регулярно. Мы решили сохранить торговую марку Made in Spain, чтобы люди могли идентифицировать наши игры. Это наш личный знак качества.

Период сотрудничества с издателем Gaelco. Zigurat разрабатывал игры для них, они занимались дистрибьюцией. Я был основным программистом аркадных машин, Jorge занимался графикой, а Carlos - разработкой вспомогательных инструментов. Позже у нас появился Ángel Alda, отвечающий за 3D инструменты. Он разработал нашу технологию производства видео игр для аркадных машин, сделал 3D движок Gaelco Football. Так появились World Rally Championship, Target Hits, World Rally Championship Twin Racing, Surf Planet.

С 2011 года я работаю директором разработчика Wildbit Studios. Наша платформа - игры для мобильных телефонов (App Store). Так же мы сотрудничаем с Sony Play Station Spain (в 2016 году появился Drawfighers для PS4). Сейчас для Play Station VR мы выпустили CoolpaintrVR.

Zigurat softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Afteroids	1988	cpc msx zx	Zigurat (Carlos Granados Martínez, Jorge Granados Martínez)	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	875 Pts
Autocrash (Autocras diabÓlico)	1991	cpc dos msx zx	Luis Ángel Alda Rodríguez, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1195-2250 Pts
Emilio Sánchez Vicario Grand Slam	1989	cpc dos msx zx	Fernando Rada Briega, Jorge Granados Martínez, Jordi Cortina	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A./IBSA	1200-1900 Pts
Football Power	2000-2002	arcade machine	Zigurat Softw., S.A. (Enrique Vives Martínez)	Gaelco, S.A.	
Gaelco Football	2002	arcade machine	Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martínez, Jorge Granados Martínez, David Sueiro, Luis Ángel Alda Rodríguez, Santiago Orgaz, Armando Vélez, Alejandro López, Manuel Montoto, Pablo A. Sánchez, Daniel Ribes, Hernán Sanahuja	Gaelco, S.A.	
Hammer-Head	1992	cpc dos msx zx	Postum Soft (Hernán Castillo Brian, T. Celaya, E. Gaucho, B. Thouen), Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1295-2250 Pts
Humphrey	1988	cpc msx zx	Made in Spain (Jorge Granados Martinez)	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	875 Pts
Jump	1991-1992	cpc dos msx zx	Luis Ángel Alda Rodríguez, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1200 Pts
Kong's Revenge	1991	cpc dos msx zx	Luis Ángel Alda Rodríguez, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1200 Pts
Made In Spain 5 Estrellas	1989	cpc msx zx	compilations (Fred (Roland), Sir Fred, El Misterio del Nilo, Afteroids, Humphey)/David Sueiro, Pedro José Martín de los Santos (PJM)	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1200-2250 Pts
Paris-Dakar	1988	amiga cpc dos msx zx	J. Carlos, Fatima/Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martinez, Jorge Granados Martinez, David Sueiro	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	875-1900 Pts
Piso Zero	1991	cpc dos msx zx	Hernán Castillo Brian, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1200 Pts
Powersports Pack	1991	cpc dos msx zx	compilations (Carlos Sainz, Sito Pons 500cc, Emilio Sanchez Vicario, Paris-Dakar)	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	
Sito Pons 500cc Grand Prix	1990	cpc dos msx zx	Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martínez, Jorge Granados Martínez	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1295-2850 Pts
Smaily	1991	cpc msx zx	NF Stars (Manel, Angel Badia, José "Pepe" Vila), Pedro José Martín de los Santos	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1200 Pts
Stroper	1992	cpc dos msx zx	Spiral (José Antonio Acedo), Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe, S.A.	1350 Pts
Surf Planet	1997	arcade machine	Fernando Rada Briega, Luis Ángel Alda Rodríguez, Carlos Granados Martínez, Jorge Granados Martínez, Hernan Sanahuja, Manuel Matamoros, Enrique Vives Martínez	Gaelco, S.A.	
Target Hits	1994	arcade machine	Zigurat Softw., S.A.	Gaelco, S.A.	
World Rally Championship	1993	arcade machine	Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martínez, Jorge Granados Martínez, Joan Sanmartí, Enrique Vives Martínez	Gaelco, S.A.	
World Rally 2 - Twin Racing	1995	arcade machine	Zigurat Softw., S.A.	Gaelco, S.A.	

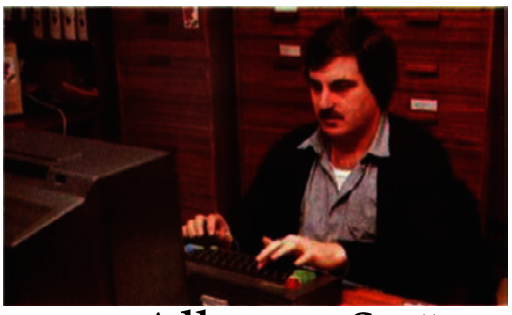


Juliet Software, S. L.
C/Palmera, 13 28089 - Madrid
1985-1987

Manuel Orcera Valero

Programmer





Francisco Moragrega

Graphics designer

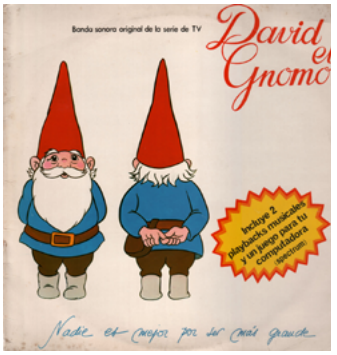






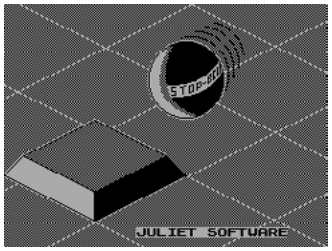
Alberto Suñer

Programmer





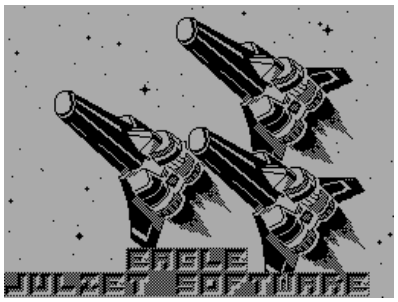


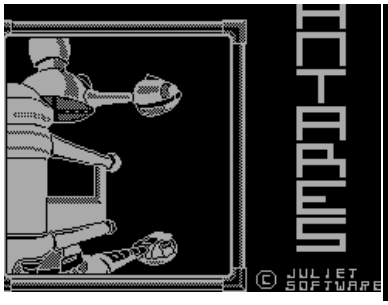


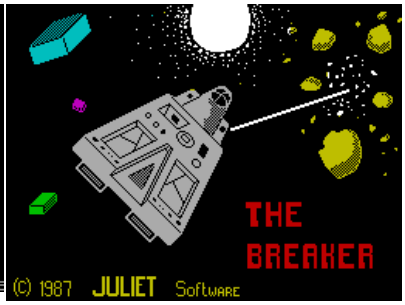












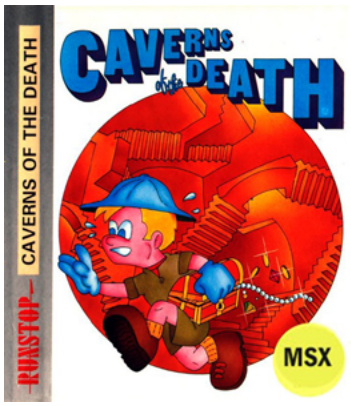


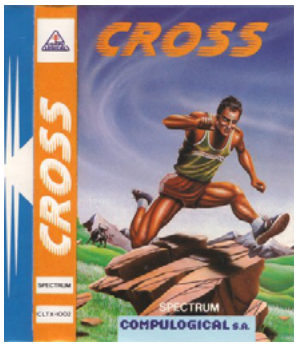
Juliet softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Antares	1987	cpc msx zx	Alberto Suñer, Ricardo Machuca/ Manuel Orcera Valero	Drosoft	499-699 Pts
Brick Breaker (The Breaker)	1987	cpc msx zx	Juliet Softw., S.A.	Drosoft	499-799 Pts
Caverns of Death	1987	cpc msx zx	Juliet Softw., S.A.	Discovery Informatic (Barcelona)/Run Stop	995 Pts
Cosmic War (**missed in action**)		cpc	Juliet Softw., S.A.		499-699 Pts
Cross	1987	zx	Juliet Softw., S.A.	Compulogical S.A.	
Eagle	1987	cpc msx zx	Francis Moragrega, Nacho Hernandez	Drosoft	499-699 Pts
El Cid	1987	cpc msx zx	Manuel Orcera Valero, Francis Moragrega, Alberto Suñer	Drosoft	875 Pts
El Gnomo David	1985-1986	zx	Juliet Softw., S.A.	Compulogical S.A./ Ariola Eurodisc S.A.	
Knight Ghost	1987	cpc msx zx	Juliet Softw., S.A.	Drosoft	
La Venganza de Johny Comomolo	1987	c64 (**unreleased**) cpc msx zx	Juliet Softw., S.A., Francis Moragrega	Drosoft	499-699 Pts
Pentac	1985	zx	Manuel Orcera Valero	Compulogical S.A.	
Stop Ball	1987	cpc msx zx	Manuel Orcera Valero, Ricardo Machuca, Manuel Guio, Decibelios	Drosoft	875 Pts
Viaje Fin De Curso	1986	cpc	Juliet Softw., S.A. (Alberto Suñer)	Microbyte	2900 Pts





















Magic Team, S. L.
Viladomat, 114 entlo., 1A, esc
A. 08015 - Barcelona
1985-1987



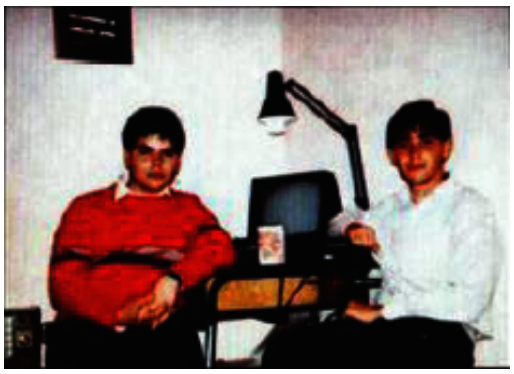
Jaume Minguella Terrades

Video games programmer 1983-1987

Я работал фрилансером с 1983 по 1987 год. Разрабатывал видео игры для Oric 1, Oric Atmos, Amstrad CPC (не для ZX Spectrum).
Издатель Software Center покупал эти программы и продавал потом. Лично я не знаком с кем то из команды Magic Team и ничего не слышал о компании после 1989 года. Так же я издал небольшую книгу по бизнес программам для Amstrad CPC - «Amstrad Aplicaciones para la Casa y los Pequeños Negocios» (1986).

Extended Basic And Utility
1985
Jaume's Basic
1985
Jaume's Sprite
1985
Body Travel
1986
File
1986
Graph Pack
1986
Genchar
1986
Hard Copy
198?
Amsilvania Castle
1987
Apocalipsys New
1988





Salvador Casamiquela Pérez

Programmer 1986-1992
Magic Team
Topo Soft 1987-1988
Zafiro
Gamart 1988-

Xavier Martín Puchecha

Video games composer, programmer 1984-1988

Salvador Casamiquela начинал программирование с Commodore и Amstrad CPC. Xavier Martín купил себе ZX Spectrum, его больше интересовала музыка. Оба начали разработку видео игр в 16 лет.



Gorbaf el Vikingo
1986
Cray 5
1987
Mad Mix Game
1988
Titanic
1988
A El Equipo
1988
Continental Circus (msx)
1989
Mortadelo y Filemón II (dos)
1989
Black Crown (dos)
1991
Sokoban Perfect
1991
Ian Botham's Cricket
1991-1992

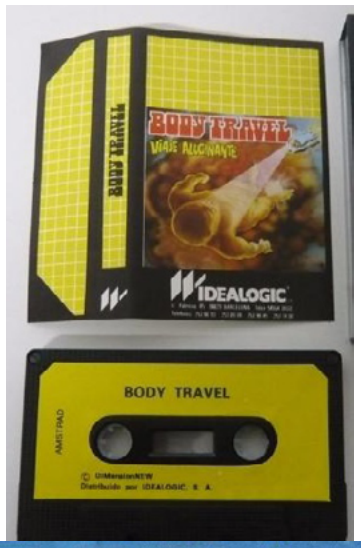
Parejas
1984
Crazy Pingoin
1986
Rocman
1986
Titanic
1988

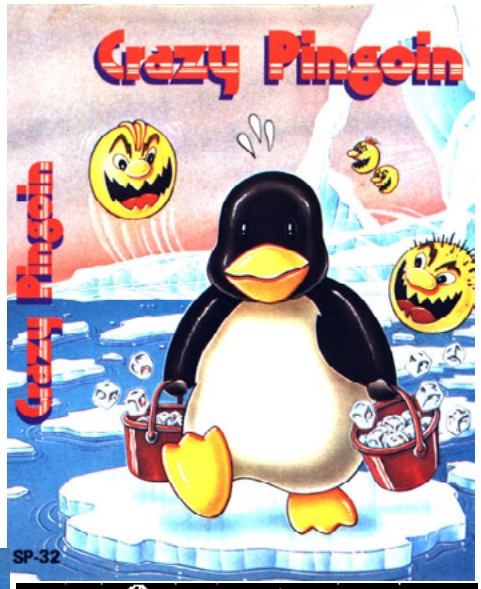
Cinto Ventura Casamiquela

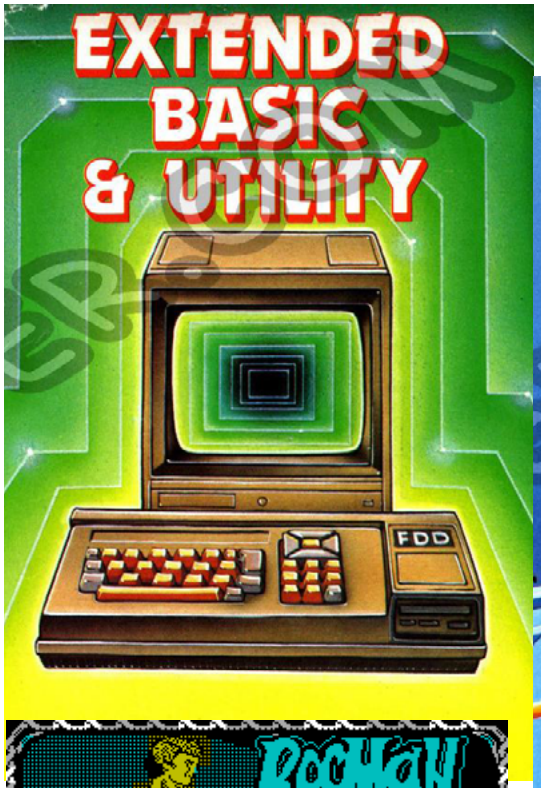
Video games graphics designer
1986-1991

Gorbaf el Vikingo
1986
Cray 5
1987
Titanic
1988
Desperado 2
1991
Mortadelo y Filemón II (dos)
1989


SOFTWARE CENTER
CLUB COMPULOGICAL
SOLICITUD DE INSCRIPCION

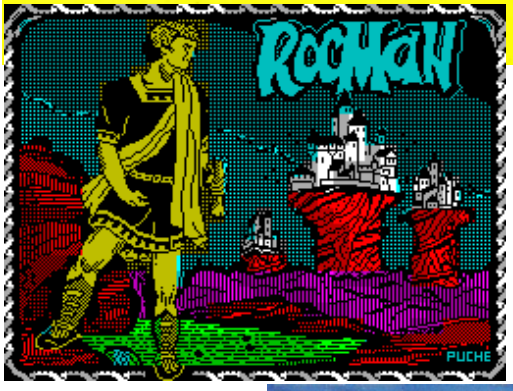

BODY TRAVEL
IDEALOGIC
BODY TRAVEL


Crazy Pingoin
Crazy Pingoin
SP-32

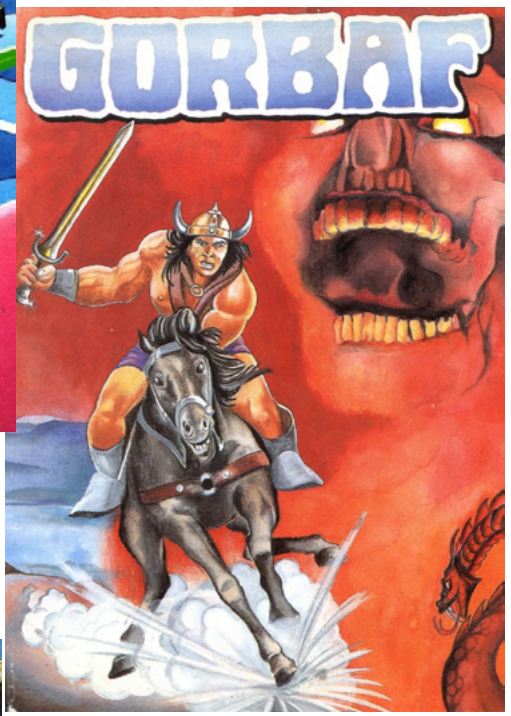

EXTENDED
BASIC
& UTILITY
FDD

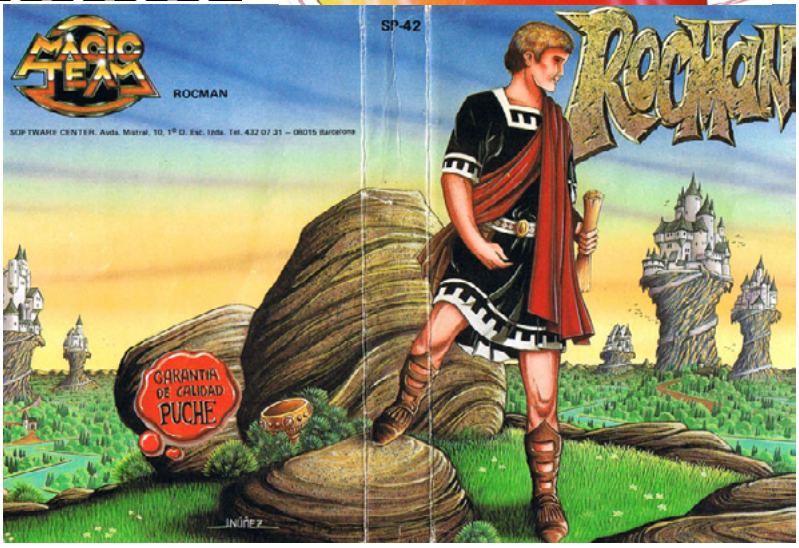

GRAPH
PACK


PUCHE


ROCMAN
PUCHE

AMS 304
file


GORBAF

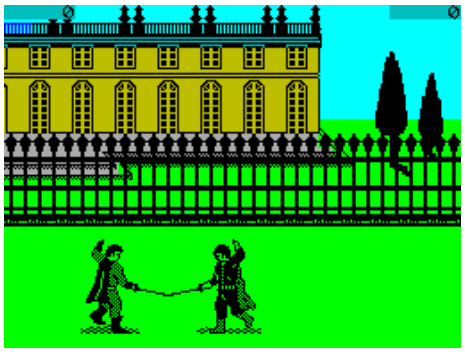

SP-42
MAGIC TEAM
ROCMAN
ROCMAN
GARANTIA DE CALIDAD PUCHE

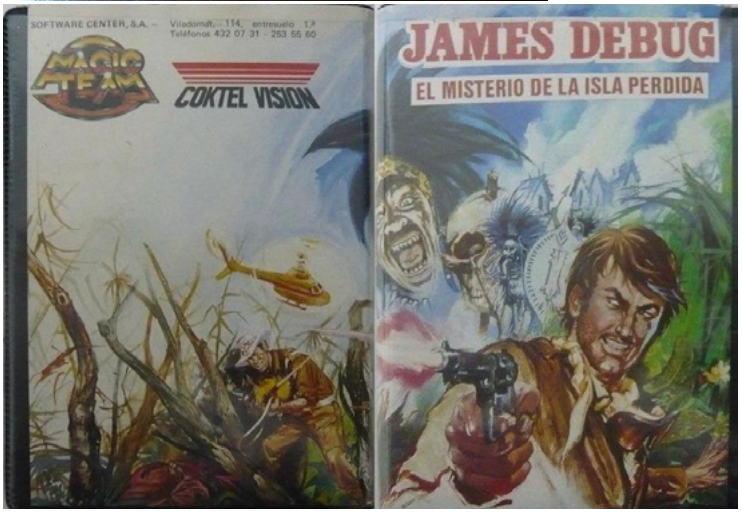
Magic Team softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Amsilvania Castle	1987	cpc	Magic Team, Veo Soft (Jaume Minguella Terrades), Juan Núñez	Software Center, S.A.	2300 Pts
Body Travel	1986	cpc msx	DIMensionNew (Jaume Minguella Terrades)	Idealogic, S.A.	
Crazy Pingoin	1986	zx	C.G.S., A.L.M., Xavier Martín Puchecha, Juan Núñez	Magic Team	1800 Pts
Extended Basic And Utility	1985	cpc	Magic Team (Jaume Minguella Terrades), Juan Núñez	Software Center, S.A.	
File	1986	cpc	Magic Team (Jaume Minguella Terrades), Juan Núñez	Software Center, S.A.	2300 Pts
Gorbaf el Vikingo	1986	cpc zx (**unreleased**)	Salvador Casamiquela Pérez, Cinto Ventura Casamiquela	Software Center, S.A.	2100-2200 Pts
Graph Pack	1986	cpc	Magic Team (Jaume Minguella Terrades), Juan Núñez	Software Center, S.A.	2300 Pts
James Debug en el Misterio de la Isla Perdida	1986	cpc	Editado en España: Magic Team, Miguel Garcia	Idealogic, S.A.	
Rocman	1986	zx	Xavier Martín Puchecha, Juan Núñez	Software Center, S.A./Alligata Softw.	2100 Pts, £2.99
Saigon (**unreleased**)		zx	Magic Team (Salvador Casamiquela Pérez)		
Scaramouche	1987	zx	Hermes Coll, Joaquín Huelgas, Agustin Merino, Juan A. Martinez, J.A. Borras, Miquel Garcia	Software Center, S.A./ Idealogic, S.A.	









Zeus Software
San Sebastián, Alza
1985-1999

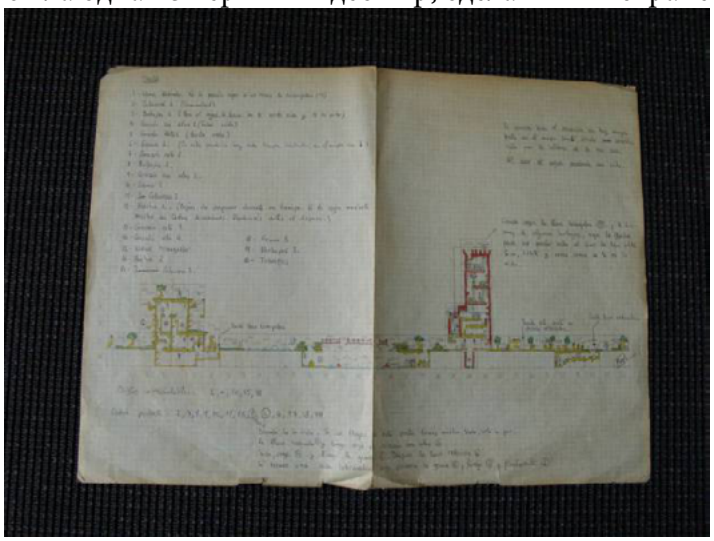


Ricardo Puerto

Video games programmer
1987-1999
Zeus Software
Dinámic Multimedia

Superbuggy
1987
Hundra
1988
Delfox
1987-1988
Comando Tracer
1989
Risky Woods
1992
Biomechanical Toy
1995
Last KM
1995
PC Calcio 4.0-5.0
1995-1996
PC Fútbol 5.0
1996
Proyecto Energy
1997-1999

Разработчики живут в Alza, окрестности San Sebastián, прилегающих к Pasajes.
Во время работы над игрой **Hundra** Raúl López - 15 лет, Ricardo Puerto - 17 лет. Игра с простой историей, в которой главный герой должен освободить своего похищенного отца. Пара месяцев ушла на создание первой версии игры. Zeus нашли идею новой игры после просмотра известных Abu Simbel Profanation (Dinámic) и The Sacred of Armour Antiriad (Palace Softw.). Так же Zeus использовали знания о греческой мифологии. Кассета с копией игры вместе с нарисованной картой игры и прохождением была направлена почтой издателю - Dinámic. Через несколько дней Victor Ruiz получил письмо и дал добро на издание игры. Так завершилась их учеба и началась работа в индустрии видео игр. Не смотря на то, что игра была готова уже в конце 1987 года, Dinámic только в следующем году издал ее. Это была одна из первых видео игр, сделанных в стране Басков, ее издавали во всей Европе.





Не вышедшая игра **Super Buggy**. В игре нужно было передвигаться в транспортном средстве посреди лабиринта и собирать случайно появляющиеся флаги. Автомобиль ехал по инерции и нужно было избежать столкновения. Кассета содержала фотокопию заставки видео игры, нарисованной вручную. Игра продавалась через магазины и как вспоминают разработчики, было продано не более 10 экземпляров.
Delfox. Игра появилась в результате впечатления от Zynaps (Dominic Robinson, Hewson Consultants). Zeus были удивлены его работой и их скроллированием спрайтов и изучили код игры.
Сначала журнал Microhobby предложил им за игру 40000 песет (240 евро), но в итоге Zeus выбрала боль-

шую цену, предложенную Dinámic.

Comando Tracer. Технически игра близка к играм Jonathan Smith (Cobra, Hysteria). Концепция игры очень проста - нужно собрать на трех планетах контейнеры со взрывчаткой, попутно уничтожая врагов. Dinámic сменили название видео игры с простого Tracer на Comando Tracer. Игра продавалась в Испании и в Великобритании и получила высокие оценки в журналах Испании и разные - в журналах Великобритании. Разработчики ежемесячно получали отчеты о продажах игры по разным каналам.

После работы над игрой Comando Tracer, Ricardo Puerto исполнилось 18 лет и он должен был пройти обязательную военную службу. По этому его коллега по Zeus Raul Lopez работал над другими проектами, одним из которых стала игра **Bestial Warrior**. Программист **Julio Santos Garcia** работал над игрой в доме своих родителей и художник Raul Lopez приехал к нему домой, чтобы обсудить графику будущей игры. В игре, состоящей из нескольких уровней, нужно собрать необходимые предметы, уничтожить несколько боссов.

El Capitán Trueno. В этот раз Raul Lopez работал в доме программиста Francisco Javier Bravo Palacios.

В 1992 году художнику Raúl López Romero - 19 лет, программисту Asier Zubillaga (Z80/8086 PC) - 19 лет, программисту Goyo Recuerda (8086 PC) - 23 года, программисту Ricardo Puerto (Z80/68000/8086 PC) - 21 год.

Игра **Risky Woods** для Амиги использовала графику с 16-цветным экранным режимом включая все 8 спрайтов. Разработчики сначала пробовали разные варианты с графикой и изучали возможности платформы, позже появилась история игры и геймплей. У них уже был опыт и хороший фон для синхронизации луча во времена ZX Spectrum и идея возникла очень быстро. Основная работа была сделана на Amiga 500 без винчестера и дополнительного оборудования, только дискеты.

У компании был свой офис и вся работа происходила дома. Дружеские и хорошие отношения с Dinámic были основанием для длительного сотрудничества. Так как игра была разработана в самой Zeus, они выступили с предложением издать ее к Dinámic. Переговоры с Electronic Arts состоялись в отеле «Londres», Pablo Ruiz переводил с английского языка. Встреча длилась около часа и представители Zeus очень нервничали. По контракту между EA и Dinámic, они получали права на издательство игры в Европе и Японии (Dinámic распространял игру в Испании) и право на издательство на новой консоли Sega Mega Drive. EA решила выйти на рынок этой консоли с игрой Risky Woods, первой в Испании для Sega Mega Drive. Одна копия игры была отправлена в офис EA UK (Langley, Berkshire). Группу разработчиков для Sega Mega Drive возглавил Steve Wetherill (бывший разработчик Odin Computer Graphics) и в феврале 1992 года они приступили к работе. Чтобы сделать перевод испанских комментариев и меток в коде игры, Steve даже купил испанско-английский словарь. Самой сложной задачей для программиста стало получение скроллирования параллакса (несколько фигур на разных скоростях, что придает игре ощущение глубины), как это сделано Ricardo Puerto в версии для Amiga. По этому была создана динамическая система спрайтов, которые загружаются и выгружаются в видео память консоли во время игры. Пришлось даже пожертвовать некоторыми спрайтами. Так же редизайн ожидал и главного персонажа игры. Всего работа над игрой заняла полгода. Эта игра так же была последней игрой Dinámic, сделанной до ее банкротства и закрытия офиса в Башнях Мадрида. Цена для Amiga/ST/DOS - 3990 песет, цена в Великобритании - £25.99.

После Risky Woods компания Zeus начала сотрудничество с Gaelco. Они занимались игровыми автоматами, соответственно Zeus сделал такой продукт. В 1995 году появилась игра **Biomechanical Toy** (для аркадного автомата).





Позже, за один месяц была сделана **Last KM**. Две платы были установлены на статических велосипедах, соединенных кабелем. Могли играть два человека друг против друга или один против компьютера. Чем круче рельеф местности, тем тяжелее крутить педали. Ландшафт трассы был получен после ее сканирования и переноса попиксельно. Вся работа была сделана фантастически быстро.

Разочаровавшись сотрудничеством с Gaelco, Zeus начала работу над своей 3D игрой **Proyecto Energy**. Как вспоминает Ricardo Puerto, первые 3D карты были дерьмом, так как отрисовка полигонов программно была быстрее. Было подписано соглашение с Dinámic Multimedia. Игра была для 16 бит и все пришлось начать с

нуля - геймплей, графика, инструменты, математика и физика... После нескольких месяцев работы над игрой Raul Lopez сдался и решил уйти из проекта. Вместо него над графикой работала **Maite Rodríguez Otxotorena**. В итоге, на выставке E3 была представлена демо версия этой игры. В 1999 году José Ignacio Gómez-Centurión уволил босса Dinámic Multimedia - Pablo Ruiz, разработчики не могли попасть в свой офис. Переговоры с главным акционером Dinámic Multimedia (José Ignacio Gómez-Centurión) ничего не принесли. Финансирование проекта прекратилось. Далее - интервью с Ricardo Puerto.



1. Как вы пришли к разработке видео игр ?

Мне было около 13 лет и однажды рядом со школой я увидел журнал Microhobby, где был изображен ZX Spectrum. Моя заинтересованность и настойчивость привела к покупке родителями этого компьютера. Над первыми играми мы работали дома, после выхода игры Hundra разработка вышла на серьезный уровень.

2. Ваш любимый компьютер и предпочтительная платформа, как разработчика ?

ZX Spectrum. Платформа - Amiga, так же мне нравилось разрабатывать игры для аркадных автоматов.

3. Какие из ваших видео игр вы считаете наиболее важными ?

Это Hundra, Comando Tracer, Risky Woods и Biomechanical Toy. Я горжусь этими играми, так как каждая новая из них была продолжением предыдущей и содержала свои ноу хау в техническом плане. Обычно я работал программистом или дизайнером.

4. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Продажи видео игр и слабая поддержка Gaelco после завершения работы над ее игрой.

5. Вашей первой коммерческой видео игрой была Delfox, сделанная для Dinámic в 1987 году. Dinámic издал ее под торговой маркой «100%» в 1988 году. Расскажите, как появилась эта игра.

Однажды Victor Ruiz спросил меня, есть ли у нас игра для их торговой марки «100%» (игры по сниженной цене, кроме нее вышла компиляция 4x1 в 1988 году.). Я сделал ее за неделю, но игра так и не была завершена. Не смотря на это Victor заплатил нам за нее 50000 песет (300 euros).

6. Кто входил в состав Zeus с самого ее появления ?

Raúl и я. Другие подключались по мере необходимости, но основную часть работы делали мы. В Biomechanical Toy два других человека работали над дизайном и помогали программистам.

7. Ваша игра Comando Tracer получилась отличной, но не выделялась на фоне других игр Dinámic , почему ?

Нет, мы не сравнивали наши игры и просто старались сделать их как можно быстрее. Это наша последняя игра для 8 бит, в которой мы смогли получить плавное движение спрайтов, как всегда мы сделали ее очень быстро, примерно через 8 месяцев после окончания работы над игрой Hundra.

8. Версия Comando Tracer для Amstrad CPC была лучшей как по графике, созданной Raúl López Romero, так и из-за музыки, которую создал Javíer Cubedo. Какая из версий лучшая по вашему мнению и чем отличалось программирование для Amstrad CPC и для других компьютеров ?

Для меня любимой была версия для ZX Spectrum, хотя конечно, в конверсиях мы добавляли какие-то детали. Версия для Amstrad CPC была более яркой, хотя там нет движения фона, а пискели выглядели удлиненными.

9. Hundra по моему лучшая ваша игра для 8 бит. В то время она конкурировала с другой игрой Dinámic - Turbo Girl. Какова история создания игры ?

Мы с Раулем жили в одном районе и там же познакомились. Он любил рисовать графику и делал некоторые рисунки для конкурса (платформа ZX Spectrum), меня же больше интересовало программирование и я уже работал над игрой, которая позже получила название Hundra. Готовую игру мы отправили в офис Dinámic и через несколько дней Victor Ruiz позвонил нам и сказал, что хочет издать нашу игру.

10. Знаете ли вы, что ваши игры до сих пор высоко оценивают игроки ?

Очень приятно, что люди ценят нашу работу и все детали, над которыми мы когда то работали. Хорошо, что игры были изданы и люди хранят их до сих пор, это говорит о том, что наша работа была выполнена не впустую.

11. С окончанием игр для 8 бит наступила эра 16 бит. Вы сделали свою игру Risky Woods, которую издала Electronic Arts. Как был подписан контракт с ними ? Почему версия для Sega Mega Drive сделана не вами ?

Для нас программирование на Амиге было похожим на то, что мы делали раньше. Увлекательная часть пересиливала сложность разработки и мы часто работали без сна. То же самое можно сказать о графической части игры... Больше разрешение экрана, больше памяти и цвета, больше всего...

У нас не было ничего общего с EA. Это их решение о выпуске игры для Sega Mega Drive. Мы предоставили только код и графику для конверсии. Не смотря на наличие у нас консоли, в то время это была другая территория и

мы даже не задумывались о работе на ней.

12. Игры, которые вы делали для Dinámic содержали обложки, сделанные иллюстраторами высокого уровня (Luis Royo, Ricardo Machuca). Кто выбирал автора обложки - вы или Dinámic ? Какая из них лучше ?

Обложки делали в последний момент разработки игры. У Виктора был каталог обложек и мы выбирали из того, что нам предложил Dinámic. Не смотря на то, что Ricardo в основном делал логотипы и подобное, его обложка для Delfox всегда нравилась мне.

13. В 1989 году ваш коллега Raúl López Romero работал над играми Bestial Warrior и El Capitán Trueno. Почему вас не было среди разработчиков ?

Программирование всегда занимало больше времени, по этому он, как художник смог участвовать в этих проектах. Игру создал Julio Santos Garcia.

Офис компании Gamesoft находился на втором этаже ресторана в Logroño и в 165 км от San Sebastián, где жили разработчики Zeus Software. На этапе работы над игрой, Victor Ruiz попросил Raúl López Romero поработать над графикой второй части игры (так же им сделана заставка к игре). Владельцем ресторана были родители программиста игры - Francisco Javier Bravo Palacios, и Raúl López Romero иногда оставался у них на ночь. Заставку он перерисовал пиксель в пиксель с версии игры для Atari ST (которая так и не вышла). Так же Raúl López Romero совместно с Javíer Cubedo и Ignacio Ruiz Tejedor работал над графикой игры Astro Marino Corps (для Amiga/ST).

14. В 1995 году вышла игра для аркадных машин - Biomechanical Toy. Почему была готова только эта игра для Gaelco ?

Такие игры всегда интересовали нас, и после переговоров с ними начали работу над игрой. К сожалению, после выхода игры Gaelco не хотел продвигать 2D, и решил сосредоточится на 3D играх. Так мы ушли от них.

15. После работы с Gaelco вы сотрудничали с Dinámic Multimedia - работали над PC Fútbol 5.0 с Pablo Ariza. Что вы расскажите об этом ?

Я помогал им несколько лет с их симулятором и в те времена и получил хороший опыт с 3D играми.

16. Чем вы заняты сегодня ?

Я возглавляю отдел в компании, занимающейся переводами, а в свободное время занимаюсь веб технологиями.

17. Что вы думаете о современной ретро сцене на национальном и международном уровнях ?

Я думаю, что интерес к старым играм будет всегда. Это часть истории видео игр, которая уже никогда не изменится. Мы должны быть благодарными людям, которые бескорыстно хранят и распространяют этот материал.

18. Ваши любимые игры до 2000 года ?

На Спектруме мне нравились игры, сделанные Jonathan Smith и Dominic Robinson. Мы играли в них до истощения и полностью исследовали их. Мы много играли на разных платформах и многие игры нас увлекали - Sonic, игры Capcom...

19. Вы считаете, ваши лучшие годы уже позади ?

Нет. Прошлое - это прошлое. Все меняется и развивается, постоянно совершенствуется. Я не думаю, что пиксельная графика была лучше. Современные машины намного лучше, так как намного меньше ограничивают нас, это именно то, о чем мы мечтали...

На фото Carlos Abril, Ricardo Puerto и Raúl López в 2017 году.



Raúl López Romero



Video games graphics designer
1987-1995
Zeus Software

Central Bank 1.0-2.0
1985-1988
Superbuggy
1987
Delfox
1987-1988
Hundra
1988
Comando Tracer
1989
Astro Marine Corps
1989
Bestial Warrior
1989
El Capitán Trueno
1989
Risky Woods
1992
Biomechanical Toy
1995

1. Как вы пришли в индустрию разработки видео игр ? Как вы познакомились с Ricardo Puerto ?

Я очень любил рисование с детства. Увидя журнал Microhobby я был поражен. Я участвовал в конкурсе у них и когда получил свой ZX Spectrum, это был лучший день в моей жизни. С Ricardo я знаком с 15 летнего возраста и жил с ним в одном квартале.

2. Где вы работали над своими проектами ?

Мне было 15 лет и я жил с родителями. Дома я использовал ZX Spectrum и Art Studio. Это радикально изменило мою технику и было своего рода испытанием для меня. Тогда еще не было мыши и все управление было с клавиатуры.

3. Как к вам приходило вдохновение ?

Не смотря на большие ограничения при рисовании на ZX Spectrum, именно это делало мою работу особенно привлекательной. Так я постепенно учился разным трюкам и повторял вещи, которые я видел в других видео играх.

4. Ваша первая игровая система и любимый компьютер на 8 битах ?

Спектрум. Консоли появились намного позже. Мой любимый - ZX Spectrum.

5. Предпочтительная платформа для разработки ?

У каждой платформы был свой особый шарм, было очень удобно адаптироваться. Преимуществом работы с ZX Spectrum было наличие меньшего количества красок, но уже графическая палитра на Amstrad CPC была фантастической, так как мы перешли с одного цвета для спрайта к 15 цветам. По этому Amstrad CPC без всякого сомнения был лучше с точки зрения наличия цветов, хотя и с урезанным разрешением экрана по горизонтали. Так же я работал над портированием графики игры для MSX.

6. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Когда вы молоды, нет никаких разочарований, наша цель была одной - закончить работу над игрой и передать ее издателю. В этом плане нам повезло, так как все наши (Zeus Software) игры были изданы. Некоторые игры были успешнее в продажах, но мы работали ради удовольствия, а не ради бизнеса ! В играх я отвечал за творческую часть и графику.

7. Ваша игра Comando Tracer вышла одновременно с игрой от Creepsoft - Rescate Atlántida. Обе игры издавал Dinámic. Как по вашему, правильно ли делал Dinámic, выпуская одновременно две такие игры ?

Мы не принимали решения о дате выпуска игры на рынок. Мы были довольны уже от самого факта начала продаж и выхода игры.

8. Ваши игры до сих пор привлекают внимание и помнят (Hundra, El Capitán Trueno, Risky Woods). Как по вашему они получили такое признание ?

Я с любовью вспоминаю то время, когда мы работали над этими видео играми. Творческая свобода тогда была полной и это так же оказало влияние на наш результат.

9. Какие из обложек лучше воспроизводили мир ваших видео игр ?

Обложки Royo не были эксклюзивными для нас, так как Dinámic уже покупал права на наши видео игры. С другой стороны Machuca делал обложки исключительно для видео игр, как например Bestial Warrior.

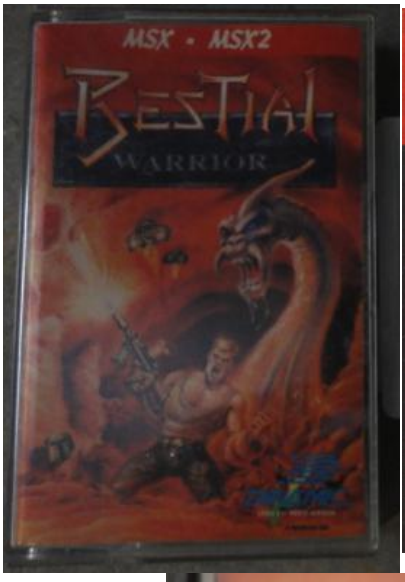
10. Чем вы занимаетесь сейчас ?

Я ушел в мир кинематографа, занимаюсь редактированием и монтажом видео фильмов. Так же у меня есть несколько проектов, связанных с видео играми.

ZEUS

Zeus Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Bestial Warrior	1989	cpc msx zx	Julio Santos Garcia, Raúl López Romero/Javíer Cubedo, Deborah (Carmen Ferrer), Ricardo Machuca	Dinámic	875-1750 Pts
Biomechanical Toy	1995	arcade (68000)	Ricardo Puerto, Raúl López Romero, Andreito Lobero, Juanma Ripalda, Maite Rodríguez Otxotorena, Juan Mari Gorrotxategi, Asier Zubillaga	Gaelco	
Central Bank 1.0/2.0 (**unpublished**)	1985-1988	zx	Julio Santos Garcia, Raúl López Romero	Dro Soft	
Comando Tracer	1989	c64 (**unreleased**) cpc msx zx	Ricardo Puerto, Raúl López Romero/Javíer Cubedo, Luis Royo	Dinámic/Summit	875-1750 Pts, £3.99
Delfox	1987-1988	zx	Ricardo Puerto, Raúl López Romero, Ricardo Machuca	100% by Dinamic	
El Capitán Trueno	1989	cpc msx zx	Gamesoft/Zeus (Francisco Javier Bravo Palacios, Raúl Ortega Palacios, Rubén Rubio Nielpha/ Raúl López Romero, Luis Rodríguez Soler, Pablo Ariza Molina), Luis Royo	Dinámic/IBSA	1200-2500 Pts
Hundra	1988	cpc msx zx	Ricardo Puerto, Raúl López Romero, Román Hergueta, Javíer Cubedo, Luis Royo	Dinámic/ Mastertronic	875-1750 Pts, £1.99
Last KM (**chancelled**)	1995	arcade (68000)	Ricardo Puerto	Gaelco	
Proyecto Energy (**unreleased**)	1997-1999	pc	Ricardo Puerto, Maite Rodríguez Otxotorena		
Risky Woods	1992	amiga dos smd st	Ricardo Puerto, Raúl López Romero, Jose Antonio Herrán Martin, Pablo Ariza Molina,/ Andreito Lobero, Juanma Ripalda, Goyo Recuerda/Jose A. Martín Tello	Dinámic/Dro Soft/ EA	3990 Pts, £25.99
Superbuggy (**unreleased**)	1987	zx	Ricardo Puerto, Raúl López Romero, Roman Hergueta, Antonio Mera		

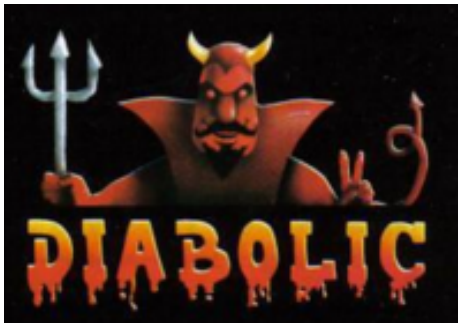












Diabolic Software
Viladomat, 114 entlo., 1A, esc
A. 08015 - Barcelona
1986-1993





Carlos Doral Pérez

Video games programmer
1989-1991
Diabolic Software

Counter
1989
Drakkar
1989
The Brick
1989
Formula 1 Simulator
1991
Star bowls
1991

Oberón 69
1990
Chess Housers
1990-1993

Daniel Navarro Medrano

Video games programmer 1989-1991
Diabolic Software



Его первым компьютером был ZX Spectrum 48, с помощью которого он и научился программированию. То время запомнилось многими интересными играми, без сомнений лучшей компанией он считает Made in Spain.
Daniel - создатель графической среды DIV Games Studio, которая включает инструменты программирования, графического дизайна, спецэффектов, отладчик и других инструментов для разработки видео игры.



Luis Fernando Fernández López

Chess Housers
1990-1993

Fernando Martín Basket Master
1986
Spirits
1987
Whopper Chase
1987
Stardust
1987
Survivor
1987
Silent Shadow
1988
Temptations
1988
The Bricks
1989
Oberón 69
1990
Star Bowls
1991

Julio A. Martin Erro



Video games graphics designer
1986-1991
Erbe
Topo Soft
Diabolic Software



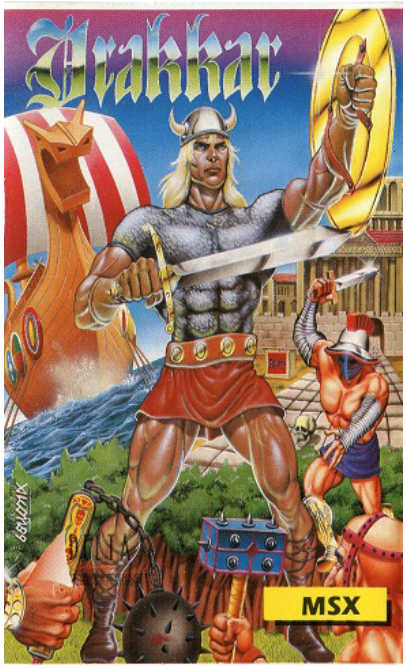
David Sueiro

Illustrator

Nuclear Bowls
1986-1990
Arkos
1988

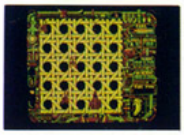






JACKSON CITY





PANTALLAS DE SPECTRUM

Año 2032. Ciudades enteras son levantadas en el espacio. BANANO JACKSON, famoso por sus excentridades, ha construído su propia ciudad: JACKSON CITY.

BANANO se ha rodeado de guardaespaldas en su ciudad, para evitar que le hagan regresar a la Tierra.

Con tu caza sideral debes conseguirlo.

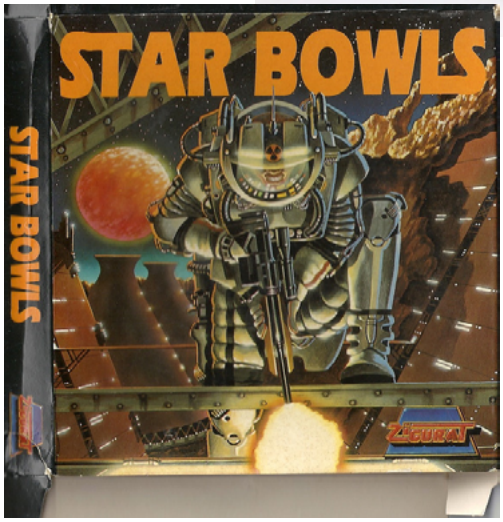
GL SOFTWARE Cta. Santo Domingo, 11 - 3.º Ext. 1 - 28013 MADRID (Spain) Teléfonos (91) 559 17 51 -

JACKSON CITY









Si te gustó el juego Arkanoid, este programa te alucinará.
¡Acción trepidante!
¡30 pantallas con unos decorados sorprendentes!
...y al final ¿Conseguiras llegar a ella?

En definitiva el juego más adictivo y apasionante del mercado.

DELTA Software JUEGOS SIN FRONTERAS

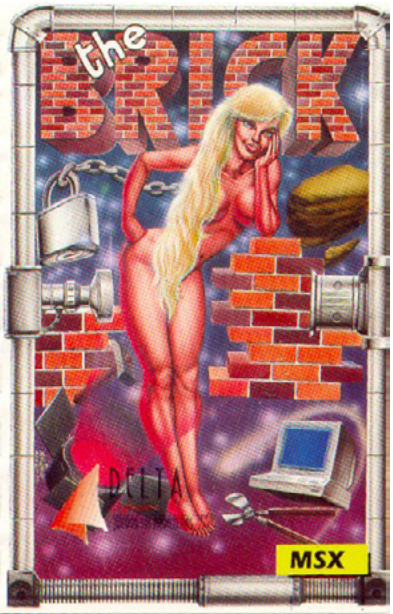
C/ Francia, 12 - 28940 Fuenlabrada. Tel. (91) 606 74 12 - Fax. (91) 615 02 10

MSX 6STU 796

© 1989 Delta Software Reservados todos los derechos Dep. Legal. M - 42003-1989

THE BRICK

MSX 6STU 796



Diabolic Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Chess Housers	1990-1993	dos	Daniel Navarro Medrano, Luis Fernando Fernández López, Miguel Alcón	Digital Dreams Multimedia/G.LL. Software S.A.	2495 Pts
Drakkar	1989-1990	cpc dos (**m.i.a.**) msx zx	Carlos Doral Pérez, Mario de Luis García, Max/German Salvador García-Cano, Cesar Astudillo Gominolas	Delta Software S.L.	875-2250 Pts
Erik The King (**unreleased**)		zx	Diabolic Software	Delta Software S.L.	
F-1 aka G.P. Formula 1 Simulator	1991	cpc dos msx zx	Carlos Doral Pérez, Mario de Luis García, German Salvador García-Cano	Zigurat Software, S.A., Erbe, S.A.	1295 Pts
Jackson City	1990	cpc dos msx zx	Mario de Luis García, German Salvador García-Cano, Danilo	G.LL. Software S.A.	1200-2495 Pts
Mach 3	1989	msx zx	Diabolic Software	Loriciels/Proein S.A.	£9,99-£14,99
Magic World	1990	dos (**m.i.a.**)	Diabolic Software	G.LL. Software S.A.	
Nuclear Bowls	1986-1990	cpc (**unreleased**) dos msx zx	Manuel Arana Larrea, Amadeo Campos Ramos, Mario de Luis García/German Salvador García-Cano, Francisco Paz, Miguel Alcón, David Sueiro	Zigurat Software, S.A., Erbe, S.A./IBSA	875-975 Pts
Oberón 69	1990	amiga cpc dos msx st (**unreleased**) zx	Gonzalo Martin Erro, Julio A. Martín Erro, Jose Antonio Martin Tello/Daniel Navarro Medrano, Julio Ariza, Pablo Ariza, Danilo	G.LL. Software S.A.	1200-2495 Pts
Star Bowls	1991	cpc dos msx zx	Gonzalo Martin Erro, Julio A. Martin Erro/Carlos Doral Pérez, Mario de Luis Garcia, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Software, S.A., Erbe, S.A.	1295-2250 Pts
The Brick	1989	cpc dos (**m.i.a.**) msx (**m.i.a.**) zx	Carlos Doral Pérez, Mario de Luis García/Gonzalo Martin Erro, Julio A. Martin Erro	Delta Software S.L.	875-2250 Pts
X Balls (unpublished)		dos	Diabolic Software	Zigurat Software, S.A	



Cassette inlay - David Sueiro

O.M.K. (Omikron) Software
C/ Lepanto, 86, 1º, 1ª (08290 Cerdanyola - Barcelona)
1985-
сайт компании есть и сегодня
http://omksoftware.com

Francisco Martinez Lozano

Director



Francisco Lozano, director de OMK.







Antonio dando unos retoques a la carátula del juego 500 cc., que a buen seguro mantendrá a más de uno delante del ordenador durante mucho tiempo.

Parte del equipo de programación de OMK. De izquierda a derecha, Víctor (jefe de programación), Antonio (programador) y Francisco (director).

Víctor Diéguez García

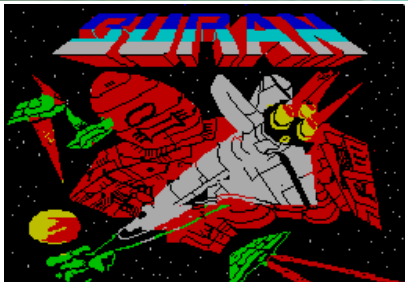
Video games programmer



Идею создать компанию разработчика программного обеспечения выдвинул **Víctor Diéguez García**. В 1986 году для MSX вышла его первая игра - El Descubrimiento de América. Компания выпустила успешную игру для Amstrad PCW - Formula 1. Кроме нее, было выпущено более десяти игр для этой платформы.

После ухода с рынка 8-бит, компания делала игры для аркадных машин - Splash!, Glass, Moto Cross, Snow Board и другие. Компания вышла на рынок США.



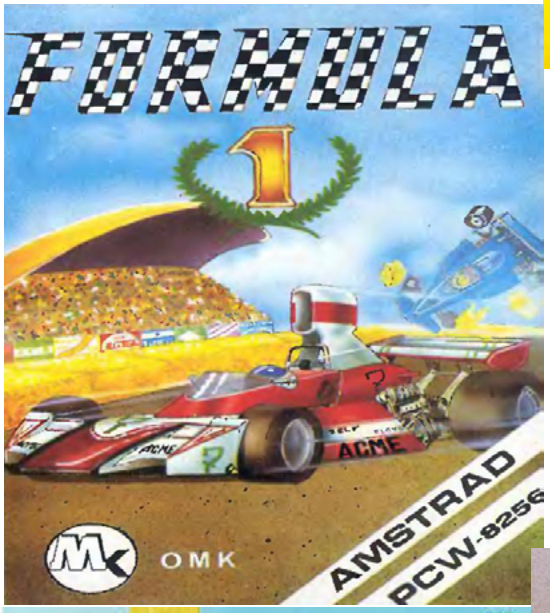





BURAK
AMSTRAD
PCW
8256 - 8512
9512


INSTRUCCIONES EN EL INTERIOR
MSX
El descubrimiento de América
El Descubrimiento de América
OMIKRON
Ref. 033


FIRE STAR
MSX
bamajog

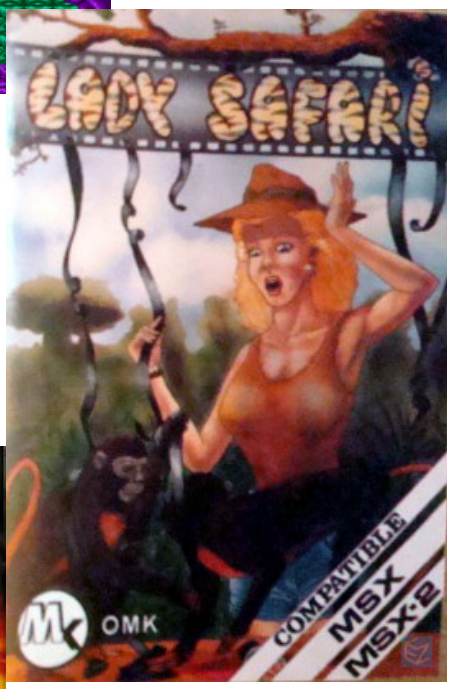

FORMULA 1
ACME
OMK
AMSTRAD
PCW-9256


6130
GAME OVER


GRANDSLAM
OMK
AMSTRAD


Juega... Seguro
Dirección Gral. de Tráfico
Barcelona
MSX
MND GAMES ESPAÑA S.A
Editado y distribuido en España por:
MND GAMES ESPAÑA S.A
Mariano Cubí, 4 Entlo. Tel. 218 34 00 - 08006 Barcelona
© 1986

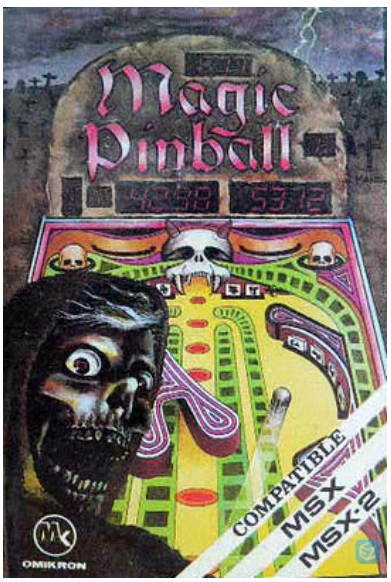

KROM
EL GUERRERO
AMSTRAD

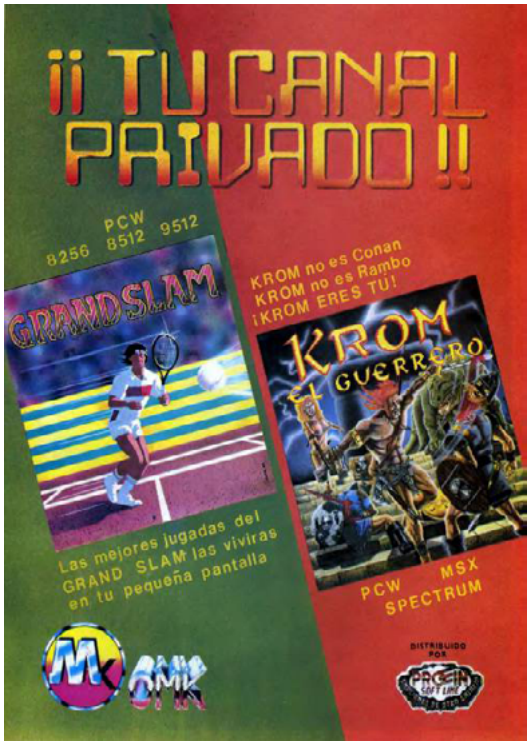

LADY SAFARI
OMK
COMPATIBLE
MSX
MSX-2


RUNCAT
ASSAULT


PRO
www.universoarcade.com
cardiline
SALTER

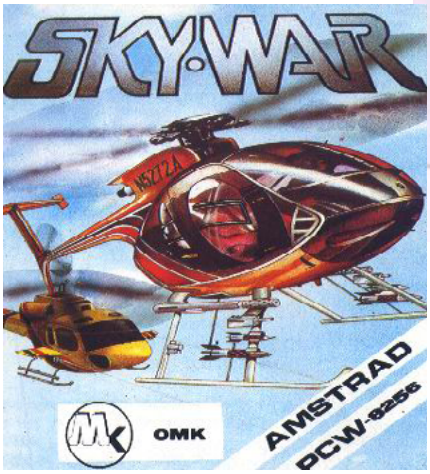

00:03
TIEMPO
00'00"
00.00
DISTANCIA
SALTER
FITNESS
MARCHA 1
VELOCIDAD 15
POTENCIA 124
CALORIAS 000


Magic Pinball
COMPATIBLE
MSX
MSX-2
OMIKRON


¡¡ TU CANAL PRIVADO !!
PCW
8256 8512 9512
GRAND SLAM
KROM no es Conan
KROM no es Rambo
¡KROM ERES TU!
KROM el GUERRERO
Las mejores jugadas del GRAND SLAM las vivirás en tu pequeña pantalla
PCW MSX SPECTRUM
OMK


Sir Lancelot
AMSTRAD
PCW-8256
OMK


COMPATIBLE
MSX
MSX-2
OMIKRON


SKY·WAR
OMK
AMSTRAD
PCW-8256


41.1
CREDITS: 0
OMK


Desafía a las fuerzas del mal y mantén el equilibrio con...
LA CORONA MAGICA
PROEIN SOFT LINE


Splash!
OMK-1
2 PLAYER SIMULTANEOUS
BUY-IN & CONTINUATION
gaelco, s.a.
ESCIPION, 9 / 11 - 08023 BARCELONA-SPAIN-PHONE 417 36 26
FAX 417 28 02


SPACE COMBAT
Pts 3.800
AMSTRAD
PCW 8256


Versión AMSTRAD PCW
TERRAGOM
OMK
A
PCW 8256-8512


STRIP-POKER
Pts 3.800
AMSTRAD
PCW8256
OMK
A
PCW 8256

Omikron Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Buran	1990	amstrad pcw cpc dos msx zx	OMK Softw.	Proein Soft Line/ Logi'stick UK Ltd/ Leisure Softw.	875-3600 Pts, £14.95
Cubick Road	1991	amstrad pcw dos	OMK Softw.	Proein Soft Line	
El Descubrimiento de América	1986	msx	OMK Softw.(Víctor Diéguez García)	OMK Softw.	995 Pts
Fire Star	1988	msx	OMK Softw. (Juan Carlos Enrique Forcada, Alejandro Piquer, P. Safont)	Barna Joc Soft	
Formula 1	1988	amstrad pcw	OMK Softw., Romera	Barna Joc Soft	3500-4300 Pts
Glass	1993-1994	arcade machine	OMK Softw.	Gaelco S.A.	
Grand Slam	1989	amstrad pcw	OMK Softw.	Proein Soft Line/ Logi'stick UK Ltd/ Leisure Softw.	3500-3900 Pts, £14.95
Juega… Pero Seguro	1989	msx	OMK Softw.	OMK Softw./Mind Games Espana	
La Corona Mágica	1990	amiga amstrad pcw cpc dos msx st zx	OMK Softw.	Proein Soft Line	1200-2250 Pts
Krom El Guerrero Invencible	1989	amstrad pcw msx zx	OMK Softw.	Proein Soft Line	3900 Pts
Kuwait Assault	1991	amiga dos	OMK Softw.	OMK Softw/Proein Soft Line	
Lady Safari	1988	msx	OMK Softw.	OMK Softw.	995 Pts
Magic Pinball	1987	msx	OMK Softw.	Discovery Informatic	
Magic Way	1989	amstrad pcw	OMK Softw.	Proein Soft Line	2500 Pts
Moto Cross		arcade machine	OMK Softw. (Nicolas Toledano Penas…)		
Salter Cardioline Pro Cycle	1997	arcade machine	OMK Softw.	Gaelco S.A.	
Sir Lancelot (Sir Perceval)	1985	amstrad pcw	OMK Softw.(Víctor Diéguez García), Romera	Proein Soft Line/ Logi'stick UK Ltd/ Leisure Softw.	3900 Pts, £14.95
Skate Dragon	1986	dos msx	OMK Softw.(Víctor Diéguez García)	Discovery Informatic	
Sky War	1988	amstrad pcw msx	OMK Softw.(Víctor Diéguez García)	Proein Soft Line	339-4300 Pts
Snow Board	1996	arcade machine	OMK Softw. (Nicolas Toledano Penas…)	Gaelco S.A.	
Space Combat	1989	amstrad pcw, msx	OMK Softw., Romera	Gema S.L., Proein Soft Line/Barna Joc Soft	3800-3900 Pts
Splash! (Painted Lady)	1992	arcade machine	OMK Softw.	Gaelco S.A.	
Strip-Poker	1989	amstrad pcw	OMK Softw., Romera	Barna Joc Soft, Proein Soft Line	3800-3900 Pts
Terracom	1990	amstrad pcw	OMK Softw.	Proein Soft Line/ Leisure Softw.	£14.95



System 4 de España, S.A.
Francisco de Diego, 35
28040 Madrid
1987-1995

SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAÑOLES

System 4 - испанский дистрибьютор программного обеспечения. Компанию создал **Mario Martinez** (на фото - слева).
Кроме издания иностранных игр, компания имела своего разработчика - SPE.



Mario Martinez
Director



¡Cómo en casa! De izquierda a derecha: Amalio Gómez (Microhobby), Andrew Bagney (Erbe), Escarlata Lonca (MCM), Antonio Peinado (Proein S.A.), Mario Martínez (System 4), Birgit Kramer (System 4) y Carlos Lázaro (System 4).









Instantáneas de una gran familia: System 4 al completo.



Pedro Amador López
Video games programmer



La Corona
1988
Johny Vayna
1990

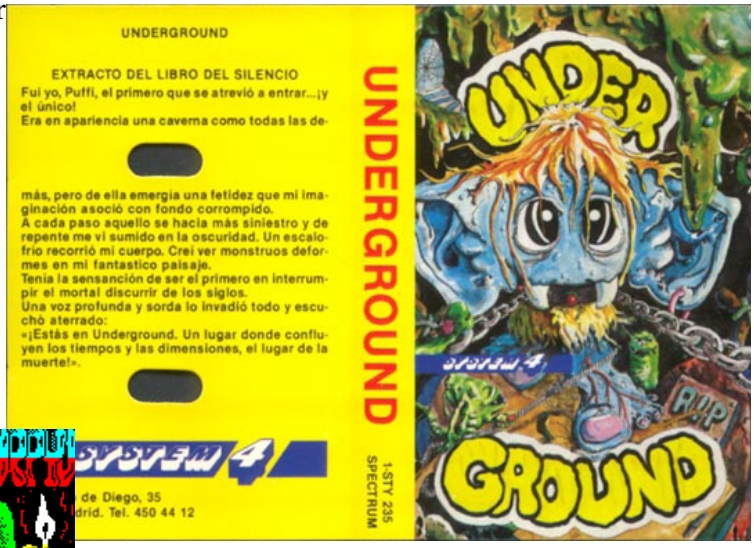
Carlos Lazaro
Mario Fernández



José Ramón Suárez Perez

Video games programmer





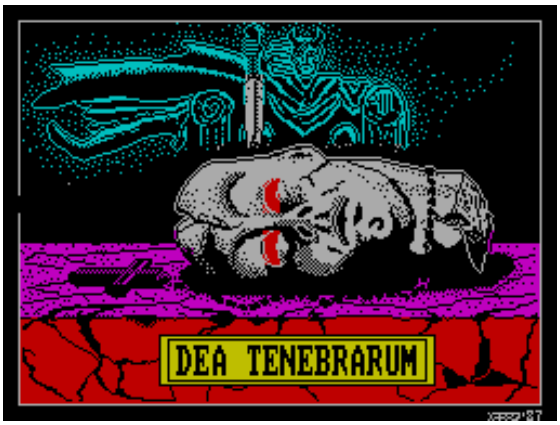
Underground
1988



José María Pérez Rosado

Video games programmer

Antonio Pérez Rosado



Worm Castle
1985
Dea Tenebrarum
1988



Мы с братом начали делать видео игры в начале 80-х. У нас был ZX Spectrum 48, с резиновой клавиатурой, телевизор и магнитофон. Через некоторое время на Бейсике мы сделали нашу первую игру. Журнал Microhobby не принял ее. Видимо, нужно было слишком много времени на ее прохождение. Мы покупали новые номера журнала и занимались программированием. Через полгода у нас появилась новая игра на Бейсике. Мы снова отправили ее в журнал. Они опубликовали ее на кассете (1985 год). Название было **Worm Castle**. В то время мне было 14 лет и я заработал свои первые 15000 песет. Через некоторое время мне в руки попала книга по программированию на ассемблере. Позже появился курс ассемблера и в журнале Microhobby. Через время, в 1988 году, у нас появилась игра **Dea Tenebrarum**. Название я украл у друга, который хотел так назвать свою рок группу. Это уже была достаточно хорошо сделанная игра. В игре 120 экранов. Работа над игрой была очень интенсивной - по 12 часов в день, с перерывами на еду. На куче кассет хранились части кода. Тестирование игры занимало очень много времени. В то время у нас не было дискет... Создание игры - только пол дела. Дальше мы искали издателя для нее. Erbe и Dinámic не захотели ее издать. Мы связались с System 4, новой компанией, которая искала программистов и новые игры. Edgar Jimenez Gaudencio Pladellorens согласился издать игру. Мы внесли некоторые правки в игру и получили 50000 песет, так же нам обещали роялти за продажи игры. На самом деле, мы не получили роялти и мои воспоминания об этом сотрудничестве - самые неприятные.

Dinámic мы вернули ZX Spectrum +3 - это был их аванс за первую игру. Мой брат ушел из разработки видео игр, а я пытался вернуться в эту индустрию, и не исключаю, что снова сделал бы небольшую игру, просто для удовольствия.

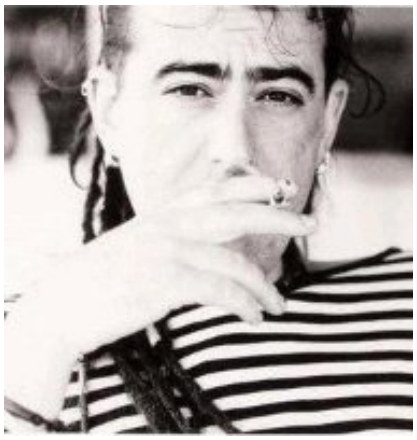
Jorge Bernal García

Video games programmer

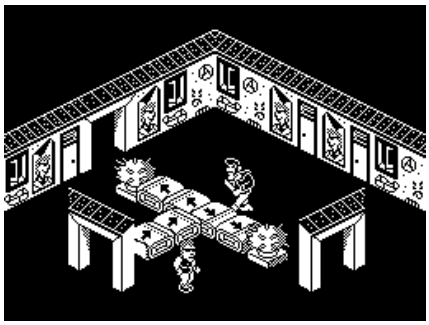
Parchitoke
1987-1988
Megametropoli
1988



Kostandin Igor Ruiz López







Antonio Ballesteros

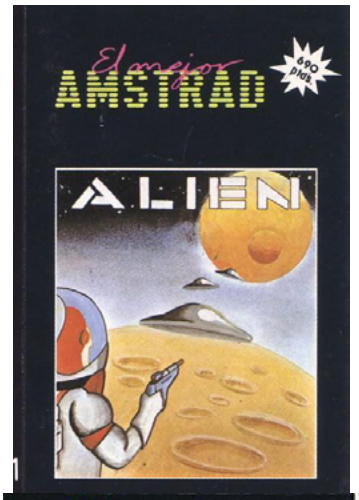
На фото - в центре

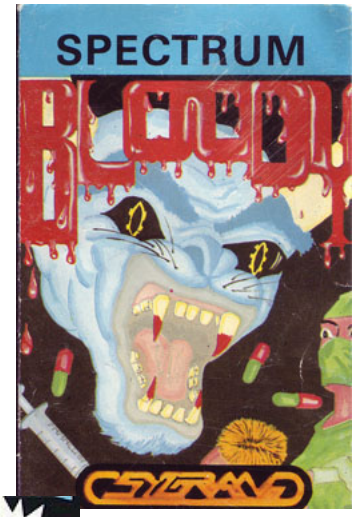


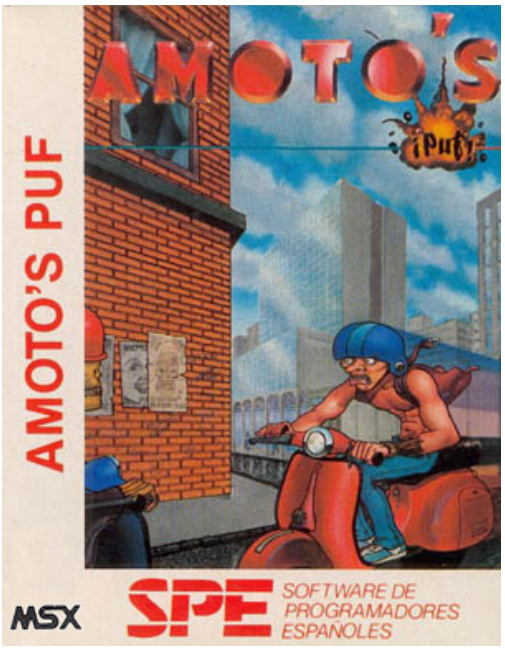
El Grupo Editorial Sygran S.A.
Pol. Industrial Valdonaire - Nave 321
Humanes (Madrid)
1986-1988

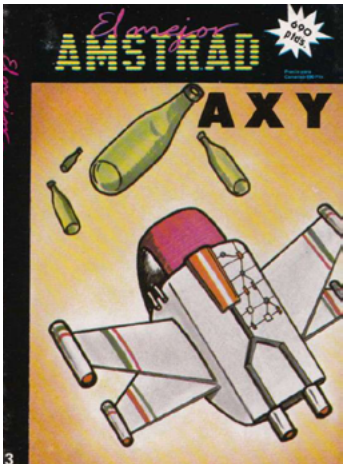
Sygran S.A. - еще один издатель из Мадрида. Создатель - **Angel Herreo Fernandez**. Техническим директором был известный разработчик **Luis Sanguino Arias** (компании Iber, Génesis). Компания издавала журналы, например в 1987 году вышли пять номеров журнала **Mundo Amstrad**.

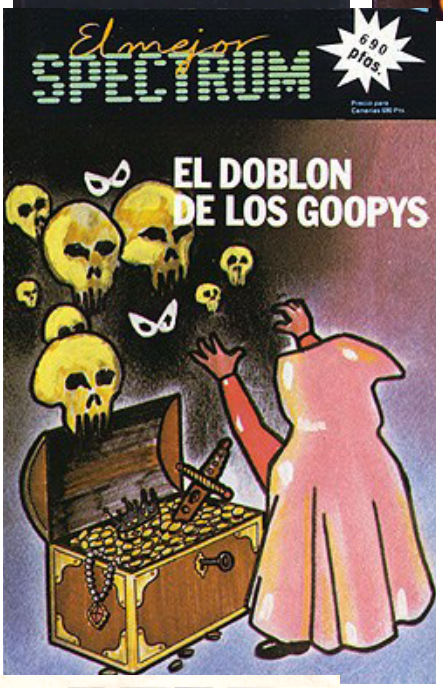



El mejor
AMSTRAD
690 ptas.
ALIEN


SPECTRUM
BLOOD
DINAMIC


AMOTO'S PUF
¡Puf!
MSX
SPE
SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAÑOLES

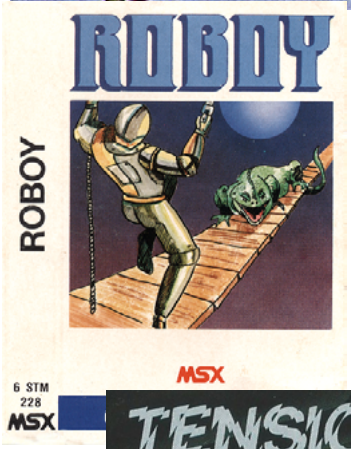

El mejor
AMSTRAD
690 ptas.
AXY

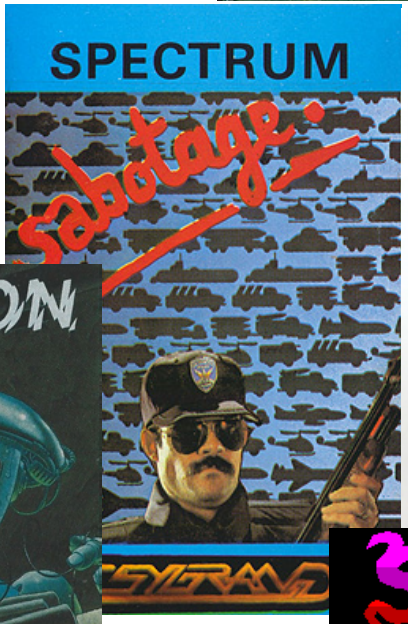

El mejor
SPECTRUM
690 ptas.
EL DOBLON DE LOS GOOPYS


FUNKY
DINAMIC

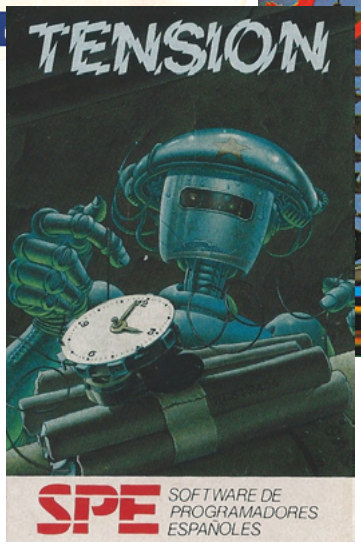

KHAZZAD-DUM
SPE
SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAÑOLES


ZX SPECTRUM
ROBOT SCAPE

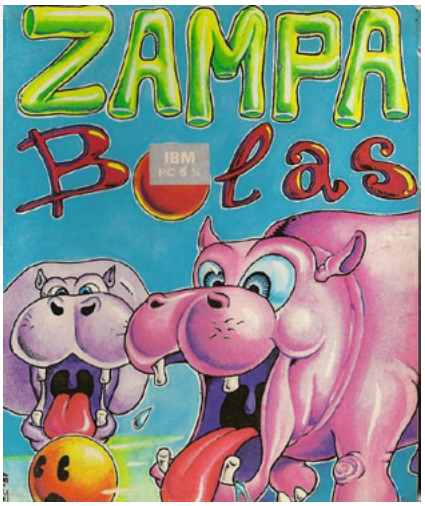

ROBOY
ROBOY
MSX
6 STM
228
MSX


SPECTRUM
sabotage
DINAMIC


CHIP
SPE
SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAÑOLES


TENSION
SPE
SOFTWARE DE PROGRAMADORES ESPAÑOLES


Sir Camelot


ZAMPA
Bolas
IBM

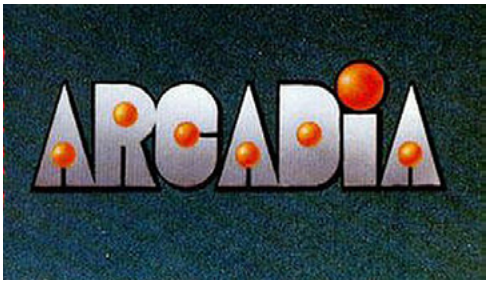
System 4 & Sygran S.A. softography Это основные игры. System 4 так же переиздавала игры.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Alien	1987	cpc	Ángel García Delgado	Sygran S.A.	690 Pts
Amoto's Puf	1988	msx zx	Juan Rivas, J. Javier Rueda, J. M. Rivas.	System 4	
Axy	1987	cpc	Ángel García Delgado	Sygran S.A.	690 Pts
Ananas	1988	msx		System 4	
Battle Chopper	1988	msx	Methodic Solutions	System 4 (re-release)	875 Pts
Bloody	1987	msx zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado, Miguel Angel Borreguero Quesada, Alfonso Gustavo Chico)	Sygran, S.A./P.J. Software	500 Pts
Classic Games 1	1990	zx	compilations	System 4	
Classic Games 2	1990	zx	compilations	System 4/IBSA	£9.95-£14.95
Dea Tenebrarum	1988	zx	José María Pérez Rosado, Antonio Pérez Rosado	System 4	595 Pts
El Doblon De Los Goopys	1987	zx	Ángel García Delgado	Sygran, S.A.	690 Pts
El Paquetazo 1-2-3	1989-1991	c64 (**mia**) cpc zx	compilations (R. Estrada)	System 4/SPE	1950 Pts
Evaristo El Punky	1988	zx	Kostandin Igor Ruiz López, Antonio Ballesteros, Patxi Lecumberri, R. Estrada	SPE	
Funky Punky	1987	msx zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado, Miguel Angel Borreguero Quesada, Alfonso Gustavo Chico)	Sygran, S.A.	500 Pts
La Caja Magica	1987	zx	compilations	System 4	2100 Pts
Las Cajas de Sol	1988	zx	compilations	System 4	2250 Pts
La Corona	1988	cpc zx	Pedro Amador López	System 4	875 Pts
Khazzad-Dum	1989	msx zx	Líder Soft (Íñigo Otxoa/Iñigo Ayo Blázquez, Kostandin Igor Ruiz López, Juan Jose Epalza Ramos, Julen Ardeo, Jorge Aral, Iñaki Lopez Roda), R. Estrada	SPE (re-release)	
Madness	1987	cpc	PJ Soft	Sygran S.A.	500 Pts
Master Trivial	1988	dos	board, quiz game		
Megametropoli	1988	dos	Jorge Bernal García, R. Estrada	System 4/SPE	
Parchitoke (Parcheese)	1987-1988	dos	Jorge Bernal García	System 4/SPE	
Robot Scape	1988	zx	Francisco J. Fáfula, Carlos Coronel	Sygran S.A./SPE (re-release)	
Roboy	1987	msx	Double Brain	System 4	
Sabotaje	1987	msx zx	Alfonso Gustavo Chico, H. Alvarez	Sygran, S.A.	500 Pts
Sexy Puzzle	1989	dos	R. Estrada	System 4/SPE	
Ship Pilot	1986-1988	cpc msx zx	José Vicente Pons Alfonso (Kabila)	Sygran S.A./SPE (re-release)	
Sir Camelot	1986	zx	Ángel García Delgado	Sygran S.A.	690 Pts
Sports Puzzle	1989	dos	R. Estrada	System 4/SPE	
Superbingo	1989	dos	R. Estrada	System 4/SPE	2250 Pts
Tensión	1988	msx	Juan Ramírez Jiménez, R. Estrada	System 4/SPE	
Toys	1988	cpc	PJ Soft	Sygran S.A.	500 Pts
Underground	1988	msx pcw zx	Marcos Jourón Berzosa/José Ramón Suárez Perez, Agustín Bellido, Daniel Román Bermudez	System 4	875 Pts
Zampabolas	1989	cpc dos msx zx	César Valencia, Óscar González/J. Arquero, J.C. Menéndez, F. González, E. Sánchez/BITamina (Angel Garcia Delgado, J.V.L.), F.J.G.	System 4	875-2500 Pts









Arcadia Software
Torrelavega
1986-1990



TORRELAVEGA

DM/Martes

Su trabajo aparece en las revistas especializadas

Tres jóvenes crean un video-juego que será vendido en Europa

N. BOLADO

El denominado equipo «Arkadia», formado por tres jóvenes torrelaveguenses fanáticos de la informática, han creado un video-juego que no sólo ha obtenido las críticas favorable de s publicaciones especializadas, o que después de ser distribuipor toda España, a partir de semana que viene, podría lle- a los principales países euros que ya se han intersado en concretamente la firma líder este sector, denominada ean».

osé Miguel Saiz Gómez, Jo- arrera Merino y Manolo, de ños cada uno de ellos,

Los dos jóvenes creadores de los videojuegos. J. A. PERE

ya que tienen garantizada su ca- lidad

reto para sus usuarios de ten que luchar contra un poder



ALERTA

48 ALERTA Martes 07 de diciembre de 1988

ULTIM

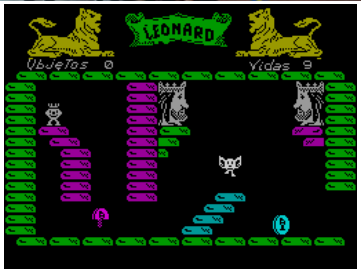
El triunfo del poder oscuro

Tres jóvenes de Torrelavega logran ser reconocidos en el mundo de los videojuegos

José Antonio Carrera Merino







King Leonard
1986
Arkos
1988
El Poder Oscuro
1988
Curro Jiménez
1989
Satán
1989
Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies
1990

В юности моя жена изучала информатику и наблюдая за ее заметками, я обнаружил упоминание об языках программирования Cobol и Basic. Я купил себе ZX Spectrum и сделал программу Bingo, которую отправил в журнал Microhobby. По учебе в институте я уже знал José Miguel Saiz, и мы вместе начали заниматься разработкой видео игр. Кроме ZX Spectrum, я работал на Amstrad CPC, C64 и Atari ST. Больше всего я горд за разработку игры El Poder Oscuro. Не смотря на критику, игра имела большой успех и новую игровую идею на то время. Набравшись опыта, я сосредоточился на графическом дизайне и разработке карты игры. По этому каждый из нас делал то, что у него получалось лучше.

Идея игры King Leonard возникла из-за впечатления об игре Dinámic Abu Simbel. Изначально мы не собирались ее публиковать, но разослали видео с игрой потенциальным издателям. В итоге мы выбрали компанию Mind Games. Наше знакомство с издателем Zigurat началось с их игры Sir Fred. Fernando Rada был знаком с моей свекровью, его отец родом из Cantabria. Он собирался провести у нас летний отпуск и так мы познакомились. Он принял нас у себя дома и мы быстро достигли соглашения о сотрудничестве. Первой нашей игрой для них стала Arkos (1988 год, 875 песет).

Так же в 1988 году появилась игра El Poder Oscuro (875 песет). В 1989 году для Dinámic мы сделали игру Satán (использовали торговую марку Anjana Soft). Первоначальная идея игры не имеет ничего общего с тем, что получилось в итоге. Игра очень напоминает известную в то время игру Black Tiger. Вероятно издатель решил выпустить свой вариант этой игры.

Мы выпустили две игры по лицензии - Curro Jiménez (1989 год, на основе ТВ шоу, цена 975-1900 песет) и Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies (1990 год, цена 1295-2850 песет). Работа над графикой была тяжелой - для облегчения своей работы, мы занимались оцифровкой движения гоночного автомобиля.

José Miguel Sáiz Gómez



King Leonard
1986
Arkos
1988
El Poder Oscuro
1988
Curro Jiménez
1989
Satán
1989
Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies
1990



Los programadores: «Tres meses para hacer el coche»

Más exhultantes que los miembros de Zigurat y más radiantes que el coche de Carlos Sainz, el grupo de programadores de Arcadia no cabía de gozo. Su última creación les llevó demasiado tiempo como para poder romperse fácilmente, y el necesario como para merecer algo así.

El éxito de crítica que tuvo su primer hit, El Poder Oscuro, les hizo entrar en el mundo de la informática con los dos pies. Curro Jimenez y Satán fueron lanzados posteriormente con diferentes reacciones. El famoso bandolero no «enganchaba» y Satán y Dinamic no fueron excesivamente agradables con ellos.

Carlos Sainz supone la culminación de un esfuerzo continuo. Durante casi un año no se habló de otra cosa ni en sus casas, ni en sus empresas ni en su familia.

Lo primero era informarse sobre lo que era un Rallye. Play en el video, y horas delante de la TV. Luego conocieron a Carlos. Y entonces fue cuando se pusieron a trabajar. Sudorosos por los focos de la cámara y los flashes de los fotógrafos, relataban el proceso de construcción. La idea de la perspectiva nueva les pareció más que oportuna perfecta, pero *«parece mentira que las cosas tan simples se compliquen hasta ese punto»* y un ruidito del motor, una nube de humo del derrape y los blo-

Los programadores de Arcadia siguen atentos las acciones de Carlos Sainz.

queos de las ruedas por la acción del freno de mano, se convirtieron en clavos en la Cruz. *«Sólo deciros que nos tiramos tres meses para hacer el coche»* hasta que decidieron emprender procesos de digitalización de gráficos y movimientos a través de una miniatura que colocaron en todas las posiciones posibles.

De todas formas no se mostraron demasiado confiados, las sonrisas desvelaban esperanza pero no triunfo, lo que por otra parte era más que creible dadas las condiciones del software en España. Aún así no pudieron evitar que los acontecimientos les desbordaran por completo, creo que como a todos.

Мое знакомство с миром видео игр началось с чтения журнала Microhobby, который был посвящен ZX Spectrum. Вместе со школьным другом - José Carrera мы учились программированию, повторяя подпрограммы из этого журнала. Позже у нас появилась книга по ассемблеру Z80. Постепенно у нас появилась игра King Leonard. Мы записали ее на VHS кассету и отправили издателям. В то время наша команда использовала название **Ganímedes**. Во время работы в Arcadia мы трудились дома - в небольшом городке Torrelavega (область Cantabria). Кроме José Carrera, у нас появился **Manuel Rosas Cacho**. Мы переместились на чердак моего дома. Обычно работа начиналась после обеда. По времени это было два-три часа в день, иногда на выходных.

Моим личным выбором является ZX Spectrum. Это был мой первый компьютер, на котором я научился программировать. Далее мы работали на Amstrad CPC. В начале нашей карьеры мы много использовали бумагу и ручку. Через это проходили код и графика. Позже у нас появилась система из Великобритании. PC был соединен с 8-битными компьютерами через последовательный порт. Так мы могли передавать скомпилированный код на другие компьютеры, запускать его, видеть значения переменных в определенной точке программы. Это было серьезным шагом вперед для нас. Сначала каждый из нас занимался всем понемногу. Постепенно моей основной работой стало программирование. И в итоге я полностью делал игру. José Antonio сосредоточился на графическом дизайне, Manuel занимался звуком, музыкой, ускоренной загрузкой игры, выпуском разных версий игры и другой работой.

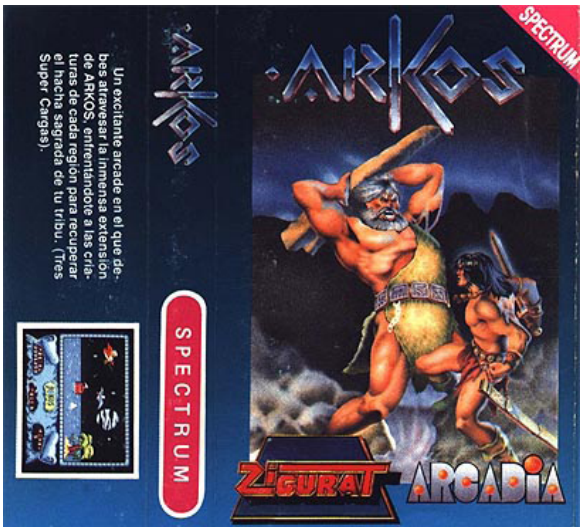
Наше новое название - **Arcadia** мы взяли просто от типа аркадных игр. Имя звучало неплохо. Всего мы разработали шесть игр - King Leonard, Curro Jiménez, Carlos Sainz, El Poder Oscuro, Arkos и Satán. У нас были хорошие отношения с издателем Zigurat. Но были и не серьезные компании, на которые мы зря потратили время и усилия. Так же я помню, что некоторые игры Zigurat издавала компания Erbe. С Dinámic мы сотрудничали по игре Satán. Не вдаваясь в подробности, скажу, что издатель со своей стороны не полностью выполнил коммерческие условия по этой игре. Наше сотрудничество с Zigurat началось с игры Arkos. Fernando Rada отдыхал в Cantabria и мы отлично ладили с ним. Мы даже не подписывали контракт, так как их условия были очень выгодны для нас. Компания была хороша как с профессионально так и в человеческих отношениях. Первоначально была выпущена версия для ZX Spectrum, далее Manuel Rosas делал портирование на другие компьютеры. В конце 1988 года Zigurat издал игру El Poder Oscuro. Здесь мы использовали идею самоуничтожения игры. Я занимался программированием игры, игра была достаточно сложна и мы потратили полгода на нее.

В 1989 году появляется Curro Jiménez. Идея игры снова была нашей и Zigurat согласился издать ее. Это уже была не настолько оригинальная игра, как El Poder Oscuro. Так же мы сделали Satán для Dinámic. Идею игры нам дал издатель и мы просто разработали ее. Первая версия была сделана для Amstrad CPC. Затем были разработаны остальные версии, включая PC.

В 1990 году появилась игра Carlos Sainz: Campeonato del Mundo de Rallies. Идею игры выбрал Zigurat. Игра была очень сложной. José Carrera потратил много времени на движения автомобилей с эффектами скольжения и прыжками. У нас было мало памяти, так же были большие карты. Позже Zigurat усложнил игру, но мы были очень довольны результатом.

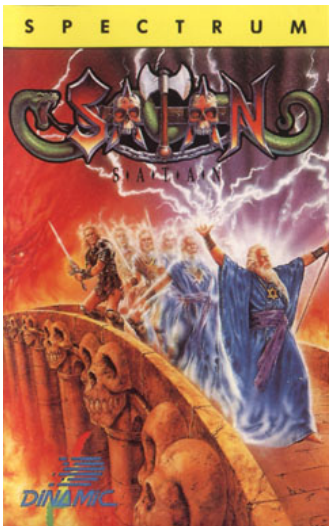
Разработка игр не была нашей основной работой, у нас появлялись семьи, дети, новые профессии. Все это не давало достаточно времени для разработки видео игр. По этому постепенно мы ушли из индустрии. Сегодня мы с удивлением видим, что наши игры продаются в интернете по высокой цене. Это говорит о том, что игры получились достаточно успешными. Сейчас я работаю в сфере образования, занимаюсь веб-сайтами министерства образования в Cantabria. Мне будет приятно посетить ретро фестивали и поделиться своими воспоминаниями о тех временах. Моими любимыми играми были La Abadía del Crimen, Ant Attack, Sir Fred и Knight Lore. Я был очарован ими. Так же много часов я провел, играя в Ghost'N'Goblins.

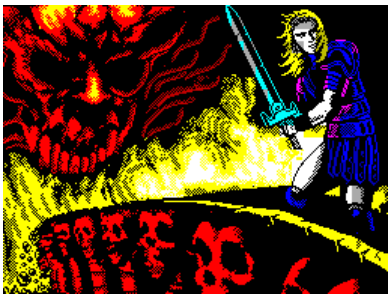




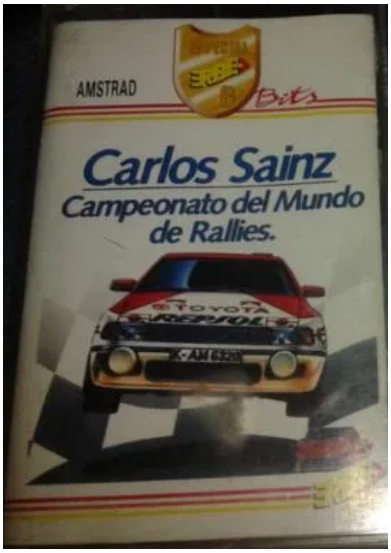














Arcadia Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
2X1: El Poder Oscuro/Arkos	1988	cpc zx	compilations (Arcadia)	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	2250 Pts
Arkos	1988	cpc msx zx	Arcadia (José Miguel Sáiz Gómez, José Antonio Carrera Merino, Manuel Rosas Cacho), David Sueiro	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	875 Pts
Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies	1990	cpc dos msx zx	José Miguel Sáiz Gómez, José Antonio Carrera Merino, Manuel Rosas Cacho, Fernando Rada Briega, Carlos Granados Martínez, J. Walter Thompson, S. A.	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	1295-2850 Pts
Curro Jiménez	1989	cpc msx zx	Arcadia (José Miguel Saiz Gómez, José Antonio Carrera Merino, Manuel Rosas Cacho, Ángel Luis Sánchez Montero)	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	975-1900 Pts
El Poder Oscuro	1988	cpc msx zx	José Miguel Sáiz Gómez, José Antonio Carrera Merino, Manuel Rosas Cacho, Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	875 Pts
King Leonard	1986	cpc msx zx	Ganimedes (José Antonio Carrera Merino, José Miguel Sáiz Gómez)	Mind Games Espana, S.A.	875-3725 Pts
Satán	1989	cpc msx zx	Anjana Soft (José Miguel Sáiz Gómez, Manuel Rosas Cacho, José Antonio Carrera Merino) + Dinámic (Ignacio Ruiz Tejedor, Deborah (Carmen Ferrer))	Dinámic/IBSA/ System 4/UBI Soft	1200-2500 Pts, £9.95-£14.95

Dro Soft, S.A.
Francisco Remiro, 5-7,
28028 Madrid
1985-1995

Dro Soft, S.A. - разработчик и дистрибьютор многих зарубежных компаний - CRL Group PLC, Mastertronic, Ultimate, Ace, EA, UBI Soft, Activision, Melbourne House, US Gold, Firebird, Ariola Soft UK Ltd, Softw. Toolworks, Bulldog, Virgin Games, Virgin Mastertronic, Gargoyle Games, Bubble Bus, Accolade, Gremlin Graphics, The Edge, Domark, Psygnosis, Magic Bytes, Rack-It, The Sales Curve, Reaktor, Logotron.
Название компании расшифровывается как **Discos Radiactivos Organizados**. С 1984 года это была звукозаписывающая торговая марка, связанная с музыкальной группой Aviador Pro.
Успех компании не остался не замеченным и в ноябре 1994 года ее купила Electronic Arts. Так появилась компания Electronic Arts España.

Ignacio Hernández

Director Técnico, Product Manager Drosoft, S.A
January 1985 – January 1994





Adolfo Bernalte Sánchez

Programador de Software Drosoft S.A. 1987-1988
Director de Producción Drosoft S.A. 1988-1992





Jesús Alonso Gallo

Director Operaciones Drosoft



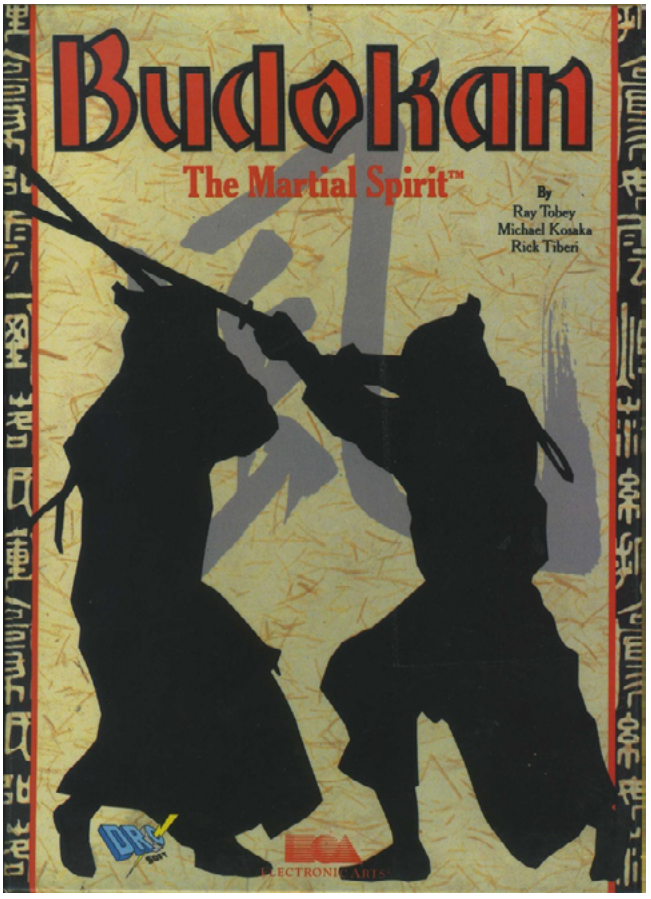
Jesús Alonso, directivo de la compañía española DroSoft, firmó un acuerdo de distribución con ACCOLADE. En la foto, con el vicepresidente de esta compañía.



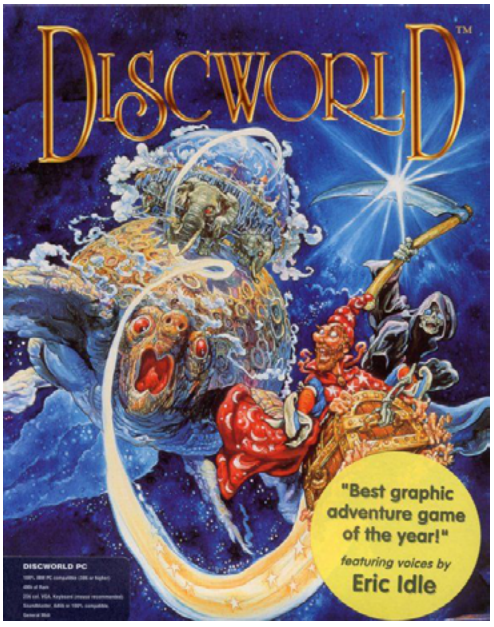


Реклама Drosoft после снижения цен на видео игры.


875
¡¡ABRIENDO FUEGO!!
STARFOX
STOP BALL
FALCON
BRIDE OF FRANKENSTEIN
TRIAXOS
DRO SOFT


Budokan
The Martial Spirit™
By
Ray Tobey
Michael Kosaka
Rick Tiberi
DRO SOFT
ELECTRONIC ARTS


COMIC CARGADE AVENTURA
DRO SOFT


DISCWORLD
"Best graphic adventure game of the year!"
featuring voices by
Eric Idle
DISCWORLD PC


Spectrum
SPECTRUM
EXPLORER XXXI
EXPLORER XXXI
DRO SOFT


UNA AVENTURA GRÁFICA DE
PENDULO
¡GOR OBJETIVO UMBRAHOMA
software castellano


SYSTEM SHOCK
ORIGIN
DISEÑADO POR LOOKINGGLASS TECHNOLOGIES


AIMS
SWIV
Exclusivamente 128 K
SPECTRUM 48/128


TELEMARK WARRIOR
(C) DROSOFT SA
ATARI ST

Dro Soft - часть игр, разработанных или изданных этой компанией.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Budokan: The Martial Spirit	1991	c64 cpc msx zx	Pablo Toledo Cota, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny)/Marcos Jourón Berzosa, Francisco J. Fáfula	Drosoft/EA	1500-2250 Pts, £9.99-£14.99
Disc World	1995	dos	Perfect 10 Prod.	Drosoft	
Explorer XXXI	1988	zx	Zenit Soft (Juan Eduardo Vargas, Roland Conesa, Victor Fernández Cano)	Drosoft	
Gemini Wing	1989	msx	Javier Vila Lugo	Drosoft	1200 Pts
Igor: Objective Uikokahonia	1994-1995	dos	Péndulo Studios, S.L.	Drosoft	6990 Pts
Marble Madness	1988	zx	Ricardo Machuca	Drosoft	
Michael Jordan in Flight	1993	dos	Pacific Gameworks	Drosoft	
Pack Comic, Arcade Y Aventure	1991	cpc dos msx zx	compilations	Drosoft	1350 Pts
Pagan Ultima III	1994	dos	Origin Systems	Drosoft	
Swiv	1991	cpc msx	Francisco Javier Fáfula, Gonzalo "Gonzo" Suárez Girard	Drosoft	
System Shock	1994	dos	Looking Glass Tech.	Drosoft	
Telemark Warrior	1989-1990	amiga cpc (**unreleased**) dos (**MIA**) st zx (**MIA**)	Silicom Games	Drosoft	975-2500 Pts
Wing Commander III	1994	dos	Origin Systems	Drosoft	























M.C.M. Software

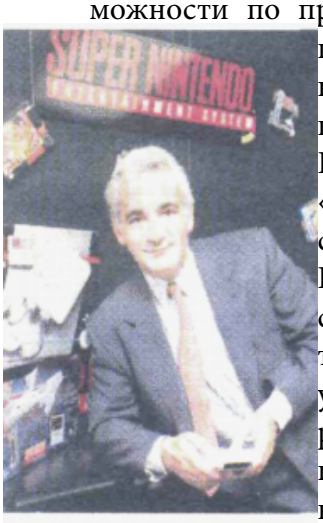


Erbe, S.A.
Serrano, 240 28016 Madrid
1984-1999

Erbe была одним из самых важных дистрибьюторов в Испании - в период с 1989 по 1995 год занимала более 50% рынка видео игр. Среди ее партнеров - Ocean, US Gold, Imagine, Mikro Gen, Ultimate... Компанию основали в 1984 году **Paco Pastor** (бывший вокалист группы Formula V, очень популярной в 70-е годы) и **Andrew Bagney**. Компания создала своего разработчика видео игр - компанию **Topo Soft**. Так же у нее была дочерняя компания **M.C.M.** (Mejor Compañía del Mundo), так же дистрибьютор видео игр (чтобы устранить конкуренцию дистрибьюции видео игр из Великобритании). Erbe и M.C.M. были одним целым внутри (склады, офис и персонал), но юридически это разные компании.

Говоря о Erbe, мы подразумеваем в первую очередь **Paco Pastor**. Он хорошо помнит свои первые шаги в индустрии видео игр. Именно он представлял Erbe на переговорах в Испании в 80-е годы. Его первый контакт с видео играми произошел случайно. Однажды летом, в отпуске (1984 год, Малага), он был дома у друга. Племянник его друга принес Commodore VIC 20. По работе он часто бывал в Лондоне, видел, как продавались видео игры компаний Ultimate, Ocean... они были в красивых коробках, хорошо рекламировались. В Испании их продукция продавалась с черно-белыми обложками кассет. Он купил ZX Spectrum 48 за 48 000 песет ($300) и обнаружил небольшой выбор видео игр в Испании. В Испании был только один специализированный магазин Sinclair Store, с двумя или тремя магазинчиками в Мадриде. Так появилась идея создать дистрибьютора видео игр в Испании.





Andrew Bagney: ocio y negocio

Paco Pastor: «Я рассказал коллеге по CBS (Peter Bagney) об идее создания дистрибьютора видео игр. Его отец имел лицензию на импорт продукции и это очень помогло нам. Моя доля в Erbe была 50%, вторая часть была у Питера. Сначала мы думали заняться прямыми продажами по почте. Наш маленький офис располагался на улице Ponzano. По мере роста компании к нам присоединился его брат - Andy Bagney».
Paco Pastor: «Я заметил, что было большое отличие между ценами на видео игры в Великобритании и у нас. У нас продавались пиратские копии, которые можно было выбрать по каталогам. Наши неофициальные дистрибьюторы увеличивали цену на игры в 4 или 5 раз дороже, чем цена оригинальной игры. Это даже была не коробка с инструкцией, а просто черно-белый кусок бумаги с кассетой».
Вместе с боссом компании CBS и его женой они провели выходные. Главной темой для обсуждения стала бизнес идея возможности по продажам видео игр. Эта идея пришлась всем по душе.
Paco Pastor: «Почему мы создали Erbe ? Причина - простой прагматизм и желание упорядочить рынок видео игр. В то время не было ЕС и отсутствовали разрешения на импорт, лицении и налоги. Было очень сложно начать бизнес, связанный с импортом. У братьев Bagney (Peter, Andrew) и их сестры Yola была доля в 50 процентов. Мы планировали создать магазины по всей стране и продавать импортированные игры покупателю».
Свои планы компания планировала осуществить через другого большого дистрибьютора в Великобритании - **Centresoft**, которые были владельцами US Gold Ltd и имели прекрасные связи за океаном с Ocean, Ultimate, Beyond... По этому импорт игр был налажен быстро и начались прямые продажи продукта. Сначала они начали делать рекламу, начинали с заказов по почте и продаж в офисе. Покупатели могли увидеть



De izquierda a derecha: Ann Brown, Andy Bagney (director de Erbe), Geoff Brown y Paco Pastor.

оригинальные игры, и это сильно отличалось от того, что продавали пираты. Они перевели инструкции на испанский язык и сделали революцию на рынке видео игр Испании. Бизнес Erbe быстро вырос из небольшого семейного. Но как только все заработало, на Erbe магазины вышли сами. Ценовая политика - от 1500 до 2700 песет за игру.

Paco Pastor рассказывает: «Мы начали делать что-то и не ожидали, насколько быстрыми будут продажи. Мы имели 20-30 процентов прибыли от импортированных игр. В целом таковы цифры для конца 1984 - начала 1985 года, платформы ZX Spectrum и Amstrad. Общие продажи еще не очень высоки».

С 1984 года компания занимается дистрибьюцией видео игр таких компаний, как Ocean (Daley Thompson's Decathlon), Ultimate (Sabre Wulf), Beyond (Psytron), Mikro-Gen (Pyjamarama), Durell (Combat Lynx), Hewson (Avalon), US Gold (Beach Head)...

Рассказ об Erbe был бы не полным без истории о ее первых разработчиках. Здесь стоит упомянуть таких людей как **Javier Cano Ciruelas** и **Emilio Martínez**. Первый приехал в столицу из Галиции. Ему было тогда всего 19 лет. Вместе с Emilio они работали тогда в одной компании. Но Cano работал конструктором, а Emilio уборщиком. После знакомства Emilio стал его помощником по административным вопросам.



Javier Cano: «После почти двух лет работы конструктором в строительной компании меня назначили начальником отдела. Это была очень ответственная должность, и любая ошибка в расчетах могла бы закончится серьезной бедой. На Рождество 1982 года ко мне в руки попал один из первых тогда программируемых калькуляторов - Casio FX-801P с алфавитно-цифровой клавиатурой и встроенным термопринтером и кассетным магнитофоном для чтения и записи программ. Я заинтересовался программированием и вскоре начал писать небольшие математические программы расчета. Это было похоже на чистую магию».



На фото - в центре стоит Javier Cano и рядом справа за ним - Emilio Martínez.

Javier Cano поступил в Академию и получил рабочий VIC-20. По сравнению с калькулятором, в нем было уже четыре килобайта памяти ! Он получил руководство по компьютеру и приступил к изучению Бейсика. Через два месяца, после изучения литературы он решил купить ZX Spectrum и цветной телевизор (дома и в Академии были только черно-белые). Это стоило около 90 000 песет (52000 - стоил ZX Spectrum 48). После изучения Бейсика он пришел к выводу, что этого было мало и вместе с Emilio они занялись изучением машинного кода. Первой программой стала обучающая по географии - **Mapgame** (декабрь 1985 года - ZX Spectrum, MSX, 1986 год - Amstrad CPC). Программа проверяла знания по

географии, использовались физическая и политическая карты. Разработчик - компания **Action**. В компании Action Javier Cano отвечал за графику, а Emilio Martínez - за программирование.



В середине 1985 года они вышли на издателя Erbe, S.A. Paco Pastor их встретил лично и его прием был очень дружественным. Они были заинтересованы в издательстве нашей программы. После выхода программы Action заработала неплохие финансы, но конечно их программа не стала хитом. Реклама программы была рассчитана скорее для родителей, чем на детскую аудиторию. Paco Pastor увидел необходимость в создании своей компании по производству видео игр и решил, что эти ребята подойдут ему для этой цели. По мнению Emilio Martínez их доход в 1985 году составлял 72000 песет. В 20-х числах ноября их компания стала частью Erbe.

Paco Pastor не скупился на вложения на их первоначальную разработку и по этому адаптация Mapgame для Amstrad CPC и MSX была завершена в рекордный срок. Таким образом, через полтора года после своего основания, компания Erbe смогла из дистрибьютора стать полноценным производителем игровых продуктов.

После этого в компанию присоединился программист **José Manuel Muñoz**. Он получил прозвище Rambo. José Manuel Muñoz: «Я появился там в нужное время, как раз после образовательной программы Mapgame. Они планировали заниматься



На фото - Emilio Martínez.

разработкой игр, не только издательством. Erbe был самым мощным дистрибьютором видео игр в Испании и рос с каждым годом». Первой игрой, созданной в офисе Erbe, стала приключенческая игра **Las Tres Luces de Glaurung** (875-3200 песет).

Обзор игры был в августовском номере журнала Microhobby и игра получила хорошие оценки. Это была их первая коммерческая игра и результаты продаж были провальными из-за глюков в игре. Причина была в низком качестве программирования - сказалось отсутствие книг про программированию и опыта в целом по созданию видео игр. José Manuel Muñoz: «Я помню два очень длинных стола вдоль обоих стен и огромную карту игры на стене. Один из моих коллег был заядлым курильщиком и это очень мешало нам в работе над игрой. Не было никакого тестирования игры перед выпуском».



Javier Cano: «Да, я курил в то время. Офис был слишком маленьким, без окон. По этому вполне логично, что все, кто там находился были в сигаретном дыму».

В Великобритании игру распространяла компания Melbourne House (цена - £7.95, название Conquestador).

На таких ошибках и проходило обучение разработиков Erbe. Реклама была основой дистрибьюции, гораздо важнее, чем продажи, которые составляли лишь часть прибыли Erbe. Это была не единственная игра в 1986 году. Речь идет об приключенческой игре **Ramón Rodríguez**, в которой игрок управляет панком. Игра девять недель была в списке бестселлеров журнала Microhobby. Это была последняя игра Erbe. Всю игру, включая графику и заставку сделал **José Carlos Arboiro Pinel**. Цены на нее: 2100 песет (первоначальная цена), позже - 875 песет. После



нее Paco Pastor решил сосредоточится только на издательстве видео игр.

В 1987 году вышло много испанских игр и по этому этот год заслуживает, чтобы его рассмотреть более подробно. Армия подростков самоучек начала создавать испанские видео игры. Вчерашние дети, программирующие игры в домашних условиях, через несколько лет уже

зарабатывают огромные суммы песет, что позволило им создать успешные компании и завоевать сердца игроков всей Европы. José Antonio Morales (Ópera Soft): «В те времена мы достаточно хорошо зарабатывали и конечно, весело проводили время. Paco Menéndez сделал лучшую игру в то время и не стремился к богатству».

Пиратство в индустрии видео игр было очень серьезной проблемой, с которой разработчики должны были бороться с самого начала выхода игры. Не смотря на отсутствие интернета, пиратством было заниматься намного проще, чем кажется. Обычно игры продавались на кассетах или магнитных дисках. В середине 80-х в Испании центрами пиратства были: El Rastro в Мадриде, Mercat de Sant Antoni в Барселоне и Mercadillo de La Alameda в Севилье. Цены на их продукцию доходили до 6 кратной разницы по сравнению с оригинальными играми. Такие копии, иногда вместе с оригиналами продавались на автобусных остановках. У продавца был каталог игр и покупатель мог получить необходимую копию игры буквально в считанные минуты.

До начала 1987 года стандартная цена видео игры в Испании составляла примерно 2000 песет (около €12). Pablo Ruiz (Dinámic): «Мы начинали продажи с цены 1000 песет и со временем пришли к цене в 1800 песет, так как Erbe сказала, что это та цена, по которой видео игры продаются такими компаниями как US Gold и Ocean Software».

С точки зрения игроков, продажа пиратских копий видео игр в 1983 году не была каким либо нарушением. Постепенно эти люди начинали открывать свои магазинчики и заниматься копированием и взломом видео игр. В Великобритании на играх обкатывали разные степени защиты и они были более или менее защищены от обычного копирования. В Испании взломать игру было намного проще, так как компании тратили очень мало ресурсов в этом плане. Первым таким примером может служить игра Camelot Warriors. Как мы уже знаем, в комплекте с этой видео игрой шел защитный модуль. На следующей неделе уже был готов работающий прототип модуля, а через две-три недели - защита была уже полностью снята.

Erbe до начала 1985 года не занимала лидирующие позиции на рынке видео игр в Испании и цены были от 1000 до 2500 песет. Когда Erbe начала захватывать рынок, цена выросла до 1800-2100 песет за игры на дисках. Естественно, было намного приятнее купить видео игру дешевле в разы, даже не думая о риске дефектной копии игры. Немного цен в El Rastro: цена на копию для ZX Spectrum - 250 песет, всегда были люди, продающие десять копий для ZX Spectrum за 1500 или 2000 песет. В основном продавались кассеты, так как картриджи были очень дорогими. Цена на трехдюймовый чистый диск - 1500 песет. Оригинальные игры на дисках продавались от 2000 до 5000 песет, причем можно было записать несколько таких игр на один диск.

В отличии от успехов продавцов копий видео игр, ситуация в компании Erbe была совершенно иной. В индустрии видео игр Paco Pastor увидел потенциально интересный рынок, но из за роста продаж копий видео игр его бизнес-модель в реальности стала не столь эффективна. Они импортировали видео игры непосредственно из Великобритании и рассчитывали на 20-30% запас склада. В 1987 году по их сведениям рынок ZX Spectrum составлял около одного миллиона покупателей. Но показатели продаж видео игр для ZX Spectrum были на уровне 150-700 единиц, в лучшем случае это были тысячи. Журнал Microhobby, посвященный ZX Spectrum каждую неделю продавался по 100000 экземпляров. Это так же подтверждает количество людей, пользующимися ZX Spectrum в Испании.

Pablo Ruiz (Dinámic): «Пиратство было везде. Люди меняли кассеты друг у друга в школах или покупали копии в El Rastro. Мы были возмущены такой ситуацией, но полиции было не до нас в то время». Paco Pastor: «Я должен был защищать свои интересы. Копии видео игр продавались за незначительные суммы и они быстро наживались на этом. Мы, в отличии от них делали самую сложную работу - импортировали и издавали видео игры». Он решил принять меры и попытался найти защиту у государства. Было проведено несколько рейдов в El Rastro. Это произошло в первые месяцы и летом 1986 года. Проблема была еще в том, что этот вопрос не был урегулирован законодательно и отсутствовала необходимая для дистрибьютора судебная практика.

Без пиратства официальный рынок не смог бы так быстро расти, он дал толчок росту продаж компьютеров и периферии. Но все решала цена на видео игры. В этом была главная проблема.

Проблему высоких цен обсуждали все - и разработчики, и пресса, и пираты. Кое кто высказывал мнение о необходимости снизить цены на оригинальные игры почти в два раза, так как

люди не могли позволить себе платить 2000 песет за игру. Это была бы более конкурентная цена по сравнению с ценами на видео игры на обычном рынке. Продажа видео игр по доступной цене - ключ к борьбе с черным рынком и нелегальным копированием. Ключевое решение было принято именно крупнейшим дистрибьютором - компанией Erbe.

Paco Pastor: «Игру Ocean - Daley Thompson's Decathlon (1984 год) мы смогли продать только в количестве 500 единиц ! Я организовал два рейда полиции, но это ничего не дало. Нельзя поставить полицейского возле дверей каждой школы, где занимались копированием видео игр.

Позже, увидев, что юридическими каналами пиратство не устранить, я собрал пиратов и провел с ними переговоры. Я открыл по пятницам им свой склад и предложил вместо продажи пиратских копий продавать игры по той же цене, что и оригинальные. Правда речь шла об играх, которые уже не поставлялись на рынок официально (они покупали их у нас по цене до 100 песет). У нас даже была линейка продуктов для этой цели - под торговой маркой **Ibsa**. В выигрыше были все - не продавались пиратские копии, деньги зарабатывали обе стороны». Таким образом Paco Pastor начал конролировать еще один, но очень важный для Erbe канал сбыта.

Paco Pastor: «Я провел первое серьезное исследование рынка в этом секторе. Мы изучали, какие игры хотели дети, сколько они могли заплатить... мы решили, что нужно снизить цены. Вместе с представителем Amstrad España (José Luis Domínguez) мы обсудили эту проблему и подсчитали, что на рынке Испании около миллиона компьютеров». Так появляется идея с ценой в **875 песет** (было 2000 песет). Игра стоила уже €5,25, что почти на 60% меньше. Таким образом Erbe совершил качественный и количественный прыжок в продажах. Кроме этого, Paco Pastor решил наладить производство видео игр в Испании, сократил расходы на презентации, сделал инструкцию только на испанском языке. Все это позволило резко сократить расходы и установить конкурентную цену на конечный продукт.

Paco Pastor: «Стоимость производства одной копии составляла 500 песет. Вообще, все наши действия были на рынке, которого фактически еще не было. Наши конкуренты так же не придавали большого значения методам продаж. Я, как творческий человек, изучил методы продаж компании CBS. Мне лестно слышать мнение Pablo Ruiz, что я «маркетинговый монстр».

План Paco начал приносить свои плоды и не смотря на то, что большая часть продавцов в El Rastro осталась на своих местах, часть пиратской элиты решила перейти к сотрудничеству с Erbe.

Paco Pastor: «У нас было 80% рынка, в наших магазинах работали около 3000 человек. Если бы мы не снизили цены, вероятно, что этот рынок никогда бы не появился. Никто не интересовался ростом рынка. Первые две недели продаж были очень напряженными для нас. Но продажи росли в десятки раз ! Так мы заполнили полки больших магазинов. Снижение цены компенсировалось объемом продаж (пример с игрой Daley Thompson's Decathlon - продажи выросли с 500 кассет до 100 000). Нас заметили в Европе, босс US Gold Geoff Brown обратил на нас внимание».

Так же Paco Pastor придумал выпускать на Рождество игры в компиляции (в мире музыки так делали с лучшими песнями). Компиляция видео игр (**Erbe 88**, 2495-3200 песет). Erbe взяла игры, которые были ранее успешны на рынке.

Erbe первой проявила инициативу в снижении цен на их продукцию и некоторые дистрибьюторы начали терять прибыль.

Соглашения о дистрибьюции зарубежных видео игр всегда включали в себя первоначальную сумму выплат зарубежным дистрибьюторам, а так же выплату им процентов от продаж.

Англичане захотели получить £1 с каждой проданной в Испании игры. Это была треть от суммы, которую они получали до этого.

Erbe со своей стороны гарантировала почти пятикратный рост продаж продукции Ocean и хотела сама производить кассеты с видео играми.

Переговоры с англичанами были очень тяжелыми, так как факт производства видео игр в Испании представлял риск реэкспорта продукции в остальную часть Европы, где цена на видео игры была выше. Руководство Erbe убедило их, что в комплекте с кассетой будет идти инструкция только на испанском языке и Erbe будет полностью контролировать дистрибьюцию в Испании.

Первая встреча была с Ocean.

(На фото - продюсер Ocean, Jon Vincent Woods).



Недоверие со стороны Ocean заключалось в отсутствии возможности контроля за продажей всех произведенных Erbe видео игр и восприятии Испании как страны третьего мира. Erbe планировала увеличить вдвое производство кассет на заводе CBS España.

Paco Pastor: «Англичане хотели нас контролировать. Так как компания CBS была во всей Европе, мы убедили их, что они будут знать точное количество произведенных видео игр. Нам пришлось сделать заказ на 1,5 миллиона кассет и CBS пришлось отложить выпуск альбомов Хулио Иглесиаса и Мекано на две недели».

Переговоры все таки завершились успешно для Erbe и контракт был подписан. Через некоторое время был заключен такой же контракт с US Gold. После этого более мелкие английские дистрибьюторы сдавались быстрее, иначе могли бы потерять доступ к испанскому рынку.

Pablo Ruiz: «Paco Pastor сделал все профессионально и видео игры стали доступны каждому покупателю. Это была маркетинговая машина и в то время такими вещами мало кто занимался. Все это принесло достаточно финансов, но не богатство».

Charlie Granados (Zigurat): «Erbe выбросил бомбу для всех и остальные компании были не готовы к такому резкому падению цен. Мы сделали многочисленные акции, продавали по другим ценам и некоторое время пытались сопротивлятся такому демпингу. Но ничего это не помогало нам. Когда люди выбирали между двумя одинаковыми играми от Zigurat и Erbe, то сниженная цена делала выбор не в нашу пользу. После таких действий Erbe наши продажи упали и не было вариантов как то исправить ситуацию. Erbe, как монополист имел намного больше вариантов по продаже видео игр и все это привело к определенному кризису в творчестве, так как разработчики уже не могли экспериментировать и зависели от дистрибьютора, который сам выбирал, что нравится, а что нет. Конечно, действия Erbe имели и положительную сторону, так как все больше людей могли позволить себе купить видео игры, в Испании появился серьезный по объему рынок оригинальных видео игр».

Pedro Ruiz (Ópera Soft): «Как разработчики, мы стали продавать больше видео игр в количестве, но меньше зарабатывать. Если раньше цена была 2100 песет, то сейчас только 875 песет. Это привело к ухудшению оформления игр, исчезновению цветных инструкций. Сроки разработки увеличились, так как видео игры нужно было продать на нескольких платформах. Все это привело к тому, что мы зарабатывали всего лишь сотню песет - продав 5000 кассет мы получили всего лишь 500 000 песет».

Paco Pastor не согласен с таким мнением, так как разработчики были в равных условиях, качественные новые игры не могли стоить дешево, индустрия могла развиваться только в таком направлении.

На пресс-конференции **29 января 1987 года** Paco Pastor призвал создать прочный фундамент для развития индустрии программного обеспечения в Испании. Все это привело к немедленной реакции рынка и продажи начали расти лавинообразно.

Этот шаг не прошел незамеченным другими испанскими дистрибьюторами - компания Dro Soft снизила цену еще больше - до 499 песет. Небольшие дистрибьюторы не выдержали конкуренции и ушли с рынка.

Из-за роста продаж видео игр Erbe стал лидером по зарабатыванию роялти в Испании, местный рынок видео игр стал вторым по важности для ZX Spectrum после Великобритании. Erbe первой занималась полной обработкой игры - производство, маркетинг, издательство, была главным специалистом по рекламе и возможно первой в Испании, кто проводил рекламу с использованием телевидения.



Со временем Erbe пришел к созданию второй компании. Ее создали из-за конфликта с дистрибьюцией видео игр - некоторые компании из Великобритании отказались работать с одним и тем же дистрибьютором в Испании, что привело бы к конкуренции ее игр на этом рынке. По этому с Erbe заключали контракт крупные компании, остальные - с M.C.M. Так появился второй дистрибьютор - компания **M.C.M. Software, S.A.** В шутку они назвали ее Meilhor



На фото - Paco Pastor, María Jesús López Dominguez, Jesús Alonso Gallo.

Companhia do Mondo. Аббревиатура сохранилась, в переводе - лучшая компания в мире.

Ее возглавила **María Jesús López Dominguez**. Paco Pastor так же не согласен с тем, что его целью была монополия. По его мнению, Erbe уже занимал 80% рынка перед тем, как были снижены цены и с компанией сотрудничали 80% испанских разработчиков. Они сделали это для укрепления и развития рынка видео игр, так как пиратство не ставило перед собою такую задачу.

Вторым упреком в их адрес было снижение рентабельности у разработчиков, исчезновение небольших компаний, которые могли бы сделать более рискованные игры, не имевшими шансы на успешные продажи.

Среди компаний, которые были в выигрыше, была Micro Digital, S.A. (Dinámic). Ее показатели и прибыль увеличились сразу после снижения цен. Pablo Ruiz: «Рынок взорвался. Наши показатели продаж выросли в шесть-семь раз и достигли сотен тысяч проданных видео игр. Это был большой успех. Например игра Fernando Martín Basket Master - продано 50 000 копий по цене 875 песет. Мы увидели большие возможности в продажах и отличную покупательную способность. Для сравнения, до снижения цен мы продавали видео игры не больше чем 2000-3000 единиц. Большая разница !» Victor Ruiz: «Игра Olé Toro. После снижение игры до 875 песет мы снова запустили ее в продажу. Вообще весь каталог был перевыпущен по 875 песет».

После снижения цен на видео игры компания Erbe решила создать своего разработчика видео игр - компанию **Topo Soft**. José Manuel Muñoz Perez: «После выхода в 1986 году игры Las Tres Luces De Glaurung мы решили изменить модель работы с фрилансерами и дали объявления в газетах о найме в новую компанию». В то время много людей приходило в Erbe со своими разработками, но только пять процентов с возможностью довести игру до издания. Проблема была в том, что в то время по книгам можно было научиться программированию, но не разработке игры в целом. Трио разработчиков первой игры для Erbe (Javier Cano, Emilio Martinez, José Manuel Muñoz Perez) начало заниматься управлением чужих проектов видео игр.

Появился лидер - Javier Cano: «Количество игр, сделанных только тремя людьми не могло быть большим. Для обеспечения хороших продаж и дистрибьюции Erbe решил нанять меня для координации проектов и прямых контактов с фрилансерами, что позволило бы увеличить количество не только игр, но и что более важно - сделанных качественно. Мы осуществляли техническую помощь и необходимую поддержку всем обратившимся разработчикам для того, чтобы довести игру до выпуска». В состав Topo Soft с 1986 года вошли братья Julio A. Martín Erro и Gonzalo Martín Erro. Как вы уже знаете до этого они работали на Dinámic (игра Fernando Martín Basket Master). Julio A. Martín Erro: «Javier предложил нам сотрудничество и показал шкаф с картотекой фрилансеров. Там было около двухсот контактов в то время. Первое задание, которое я получил от него - было создание графики для видео игры Stardust». Paco Pastor: «Topo Soft появилась на основе всех возможностей Erbe. Кассеты для нее выпускала известная компания CBS, занимающаяся в основном музыкальным направлением (ее испанский филиал)».

В то время Erbe искала помещение в Мадриде для этой новой компании. На одной из станций появился магазин видео игр Topo (Крот) Soft. После мозгового штурма с выбором имени решающее слово сказал Paco Pastor - он остановился на названии Topo Soft. Это название не было зарегистрировано и хорошо звучало.

Первая игра новой команды вышла без названия Topo Soft (осень 1987 года - **Whopper Chase**). Игра была написана за одну неделю сразу для четырех платформ. Следующая игра - **Desperado** уже вышла с названием Topo Soft как на обложке кассеты так и в самой игре.

Подробнее об Topo Soft я расскажу в другой теме журнала.







De una extensa conversación mantenida con Antonio Pascual, director de ERBE en Cataluña, hemos extraído una parte de lo que actualmente es noticia.



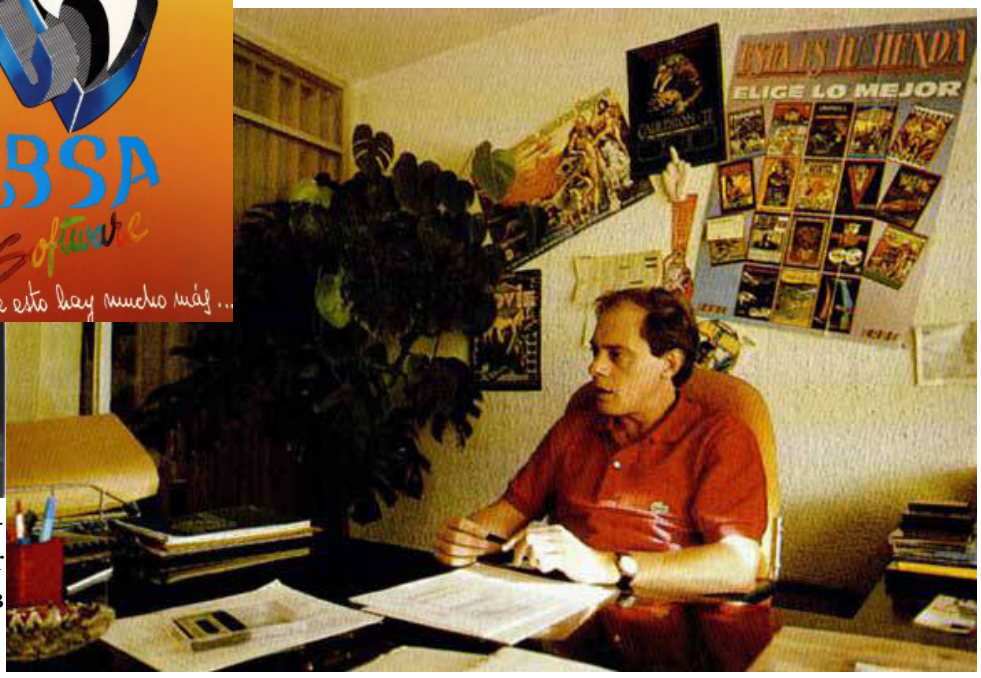
En Erbe hay fantásticos videojuegos, llamativas carátulas, verdaderos fiascos, pero por encima de todo, unas chicas francamente encantadoras, las componentes femeninas del equipo.

La aventura Erbe se inició en septiembre de 1984. Tras el logotipo, poco sofisticado en aquél entonces, dos personas inician una empresa que llegaría a protagonizar una verdadera revolución en el mercado del software.









На фото вверху - Antonio Pascual (директор Erbe Каталония, справа - Paco Pastor в 1987 году. Справа вверху - офис Erbe в 1990 году.





En la foto superior, de izquierda a derecha, M. José Romero, Susana Jimena, M. Jsús Caballero y Milagros Moreira.
En la foto inferior, también de izquierda a derecha, Concha Verdasco, Mariele Isidoro y Catalina Cisneros.



MOVIMIENTO. Mariele Isidoro, Jefe de Marketing de Erbe (distribuidora de Ocean), dirigiendo unas palabras de agradecimiento.

María Jesús López Dominguez

Erbe/M.C.M. (Más Cabrones del Mundo) 1989-1991,
Sony Computer Entertainment España.



Maríele Isidoro

Erbe. Brand Manager.
May 1986 - 1990.
Marketing Director.
1991-1995



Beatriz Doval

Erbe, M.C.M. Jefe de Producto
Stock de producto, almacén, manipulado, mastering, control de pedidos
September 1989 - Marth 1993



Concha Verdasco

Erbe. Jefe de Producto
Dinámic Multimedia,
Virgin Interactive



Pedro Ganuza Criado

Erbe. Sales Manager
May 1988 - October 1990



Jose Luis Cid

Erbe. Programador y produccion.
Preparación de masters para producción.
October 1984 - October 1987

Escarlata Loncán

M.C.M. Director Gerente.
Marketing director Nintendo España 1990 - 1995



Francisco Encinas

Erbe. Finance Director
October 1990 - September 1995



Antonio Romero

M.C.M. Sales Manager.
January 1989 - April 1991
Erbe. Sales Manager.
May 1991- Marth 1993



Fernando Navarro

M.C.M. Comercial Director

Rafa Sánchez Díaz

Erbe. Promotor, comercial y supervisor de zona.
1986 - 1993

Susana Jimena

Erbe. Product Manager

Снижение цен компанией Erbe взорвало рынок, но не решило проблему пиратства видео игр. Хотя нет никакой статистики по продажам видео игр в тех годах, Pablo Ruiz и Paco Pastor ставят на второе место Францию, а Испанию - на третье. В этом году выходят успешные игры, благодаря которым Испания снова будет среди лидеров на европейском рынке видео игр. Paco Pastor: «Я думаю нашими лучшими компаниями были Dinámic, Topo Soft, Ópera Soft и Made in Spain. Во Франции был очень сильный и влиятельный рынок, по этому я считаю, что по продажам видео игр они были на втором месте. Кроме того, у них никогда не было таких проблем с пиратством, как у нас. Некоторые наши игры продавались в количестве 200000 единиц, что было огромным успехом для индустрии, которой еще не было в то время. Снижение цен на видео игры позволило получить доступ к видео играм большему количеству людей, так же практиковались акции, когда видео игры продавались по сниженным ценам или даже две игры по цене одной. Это позволило получить дополнительную прибыль от уже проданных раньше игр по полной цене».

В 1989 году, через два года после снижения цен, в Испании начал ощущаться спад рынка видео игр. Так же причиной спада стал переход рынка на компьютеры 16 bit (Atari ST, Amiga). В это время снова заработало пиратство, так как видео игры для новых систем были более дорогими, а испанские разработчики были не способны качественно перейти на 16 bit.

С появлением в 1990 году новых консолей - Mega Drive, Game Boy изменилась бизнес-модель разработки видео игр. Для испанских разработчиков было только два варианта - приспособится к новым реалиям или противостоять этому и постепенно уйти. Paco Pastor все больше отдалялся от обычных забот Topo Soft и Erbe и по делам бизнеса он находился вне Испании - то на Мальте, то в Париже. Paco начал смотреть в сторону новых консолей - Game Boy и Mega Drive.

В апреле 1992 года в Испании появлятся SNES. Летом консоль вышла на европейский рынок. Так же появляется Sega Mega Drive. 8-битным компьютерам остался небольшой процент рынка. Потенциал был огромен и не было смысла заниматься старыми компьютерами. Конечно, прибыль еще была от продаж, но это было вызвано лидирующим положением Erbe на рынке дистрибьюции.

В Palma de Mallorca состоялась встреча руководителя Virgin Mastertronic - **Nick Alexander** с Paso Pastor. Nick стал первым боссом созданной в 1988 году компании Sega Europe и рассказал Paco о новой консоли - Sega Mega Drive. Он знал, что если кто то хотел выйти на рынок видео игр Испании, нужно вести переговоры с Erbe.

Paco Pastor стал учредителем и директором новой компании - **Sega España** и проработал там с 1991 по 1996 год.

В 1991 году Erbe подписала контракт о дистрибьюции в Испании консоли Game Boy. Но проблема оставалась той же - для нового продукта нужно 25 миллионов песет инвестиций и в добавок заплатить деньги от продаж 10 000 копий этой игры. Так как заранее никто не мог быть уверен в этих цифрах, на такие расходы никто не решился. Тем не менее, в 1992 году заключен новый контракт о дистрибьюции уже SNES.

В январе 1992 года закрывается журнал Microhobby. Редакция не видела смысла заниматься видео играми для 8 бит, так как основные издатели приняли решение свернуть разработку таких видео игр.

В период с 1989 по 1995 год Erbe была лидером дистрибьюции на рынке Испании и занимала более 50% рынка (с 1992 года ее начинает теснить другой испанский дистрибьютор - компания Proein). Компания быстро росла и ее оборот почти достиг 10 млрд. песет (в 1992 году - 45 млрд. песет - примерно 270 млн. евро). В это время ее покупает группа Inversiones Ibersuizas.

В то время Erbe сотрудничал с Lucas Arts, Maxis, Sierra, Sanctuary Woods, занимается играми этих компаний. Paco Pastor даже отправился на обучение в офис Джорджа Лукаса в США. Он был поражен размахом компании. Испанский разработчик не мог никак конкурировать с такими китами видео индустрии.

Конечно, были проблемы - в феврале 1993 года в результате поджога склада компаниии в Móstoles (около 6000 кв. метров) было потеряно 50000 консолей Game Boy и SNES. Полиция обнаружила лестницу, остатки бензина и разбитое стекло. Облако токсичного дыма было видно на протяжении 12 часов.

Это привело к потере эксклюзивных прав на дистрибьюцию продукции Nintendo. Инвесторы прекращают вливание средств и меняют руководство компании.

3 марта инвесторы (Inversiones Ibersuizas) уволили директора компании и взяли на себя руководство компанией.

В 1996 году от сердечного приступа скончался босс Nintendo España - Andrew Bagney, а Paco Pastor решил уйти из компании.

Как мы видим, два бывших партнера по Erbe работали в конкурирующих компаниях.

В конце 90-х Erbe был поглощен Anaya Interactiva, а вскоре куплен Havas Interactive.

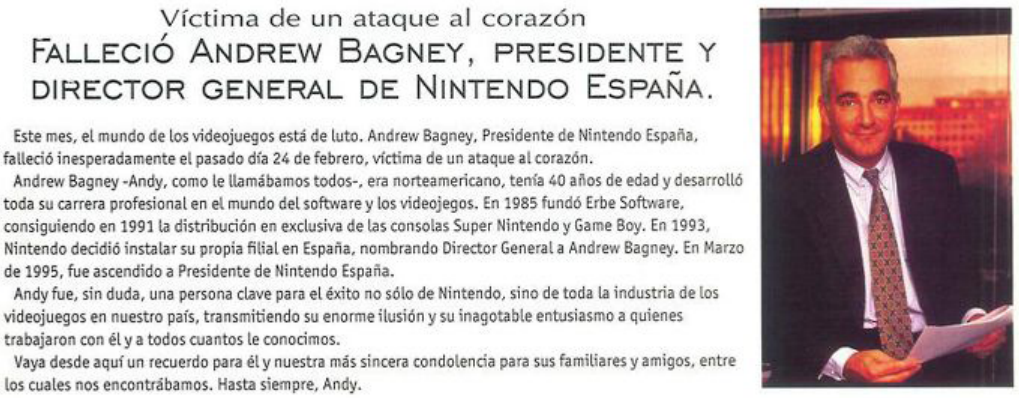
Paco Pastor.

Почему в Испании не получили развитие 16 битные машины ? Все решила стоимость разработки. На новых машинах нужно было гораздо больше усилий, рекламы, инвестиций и времени. Одним словом, компании должны были резко поменять свой способ разработки видео игр.

Компания Virgin Mastertronic становится дистрибьютором SEGA в Европе. С октября 1989 года Erbe - официальный дистрибьютор продукции SEGA в Испании.

Почему вы ушли из Erbe и занялись дистрибьюцией продукции SEGA в Испании ?

В кратце, это длинная, сложная и печальная история. Деловые разногласия и конфликты руководства привели к расторжению контракта по дистрибьюции между Erbe и Virgin Mastertronic. Мой партнер по Erbe - Andrew Bagney негативно воспринял это решение. Я возглавил новое европейское подразделение Sega of Europe - Sega España. Сначала она была внутри Erbe, но позже компании разделились (Erbe занялась продукцией Nintendo). С 1991 по 1994 год Sega España достигла впечатляющего роста. Одной из причин была хорошая атмосфера в компании, и конечно усилия всех, кто работал в ней (более 300 человек). В период 1994-1996 года был кризис по всей Европе и Sega пришлось сократить расходы. Это самый тяжелый период моей работы в компании. Лучшей консолью я считаю Mega Drive. Ее появление на рынке было качественным скачком в мире консолей. Но когда Sega Japan начала предпринимать по моему мнению ошибочную стратегию, произошел провал с Mega CD. Цены на продукцию были очень высоки и я даже убедил Sega Europe (Nick Alexander) в необходимости снижения цен. Он посоветовал предложить это руководству в Японии. Мои идеи о совместимости новых консолей со старыми играми и снижении цены на видео игры не были приняты руководством и я решил уйти из компании.



Víctima de un ataque al corazón

FALLECIÓ ANDREW BAGNEY, PRESIDENTE Y DIRECTOR GENERAL DE NINTENDO ESPAÑA.

Este mes, el mundo de los videojuegos está de luto. Andrew Bagney, Presidente de Nintendo España, falleció inesperadamente el pasado día 24 de febrero, víctima de un ataque al corazón.

Andrew Bagney -Andy, como le llamábamos todos-, era norteamericano, tenía 40 años de edad y desarrolló toda su carrera profesional en el mundo del software y los videojegos. En 1985 fundó Erbe Software, consiguiendo en 1991 la distribución en exclusiva de las consolas Super Nintendo y Game Boy. En 1993, Nintendo decidió instalar su propia filial en España, nombrando Director General a Andrew Bagney. En Marzo de 1995, fue ascendido a Presidente de Nintendo España.

Andy fue, sin duda, una persona clave para el éxito no sólo de Nintendo, sino de toda la industria de los videojuegos en nuestro país, transmitiendo su enorme ilusión y su inagotable entusiasmo a quienes trabajaron con él y a todos cuantos le conocimos.

Vaya desde aquí un recuerdo para él y nuestra más sincera condolencia para sus familiares y amigos, entre los cuales nos encontrábamos. Hasta siempre, Andy.





Ваши любимые игры ?

Sabre Wulf (Ultimate) и Out Run (Sega Mega Drive).

Сейчас (2012 год) я вернулся к музыке и каждый год мы проводим 20-30 концертов с группой. Мне нравится это !

Maria Jesús López Dominguez.

Соучредитель Erbe. 8-битные платформы исчезли после появления на рынке консолей. С этого этапа начался рост финансов, необходимых для разработки новых видео игр. Так же выросли сами компании, появились группы, состоящие из сотен человек. Выросло время создания продукта. По этому производство видео игр на испанском рынке в основном принадлежит иностранным компаниям. Выпуск игры предполагает окупаемость на мировом уровне, так как местный рынок не может покрыть эти расходы. С 1995 года она отвечает за развитие бизнеса в компании Sony Computer Entertainment España.

Miguel Ángel Villas Subías «Abrahas»









Самым известным из тех, кто давал интервью в последние годы, является представитель пиратской индустрии **Miguel Ángel Villas «Abraxas»**. Внешне он вполне обычный человек, седые волосы, уже носит очки и хороший рассказчик. Его история как и многих других была связана с ZX Spectrum.

Miguel рассказывает. Мой старший брат купил ZX Spectrum. В мои 16 лет это была необычная покупка для тех лет, так как многие вообще не имели дома никакого компьютера. Я научился программировать и конечно начал задумываться о том, сколько трачу на свое новое увлечение видео играми.

Игры были довольно дорогими в то время (цена около 3000 песет, 18 евро) и мы начали обмениваться играми с другими игроками.

Я купил себе кассету Ultimate, отдав за нее еще большую сумму. За копию игры для ZX Spectrum вы бы заплатили около 1800 песет или 2500 песет за оригинальную кассету. Я имею ввиду цены 1983 года, то есть около €15, при нормальной зарплате от 40 000 до 50 000 песет в месяц. У покупателей были и другие варианты. Когда пользователь имел коллекцию видео игр, он мог подать объявление об обмене играми. В этом нет никаких иных причин, кроме как играть все больше, а тратить финансов все меньше. Все свое время я посвящал компьютеру и в выходные дни я спокойно мог просидеть за компьютером 18 часов до самого утра, делая только перерывы для пополнения калорий.

Со временем, у меня появилась хорошая коллекция видео игр. Так я начал заниматься их продажами через объявления.

Примерно в 1983 году мы продавали копии видео игр по 300, а позже по 500 песет, что было в 4-5 раз меньше цены оригинальной игры. У нас было много клиентов.

Мне было 19 лет, я был одним из первых в то время, никто не конкурировал со мной, причем на разных платформах. У меня были кассеты лучшего качества и мои копии были более надежными. По этому я легко держал цены на свои копии выше, чем у других продавцов. Так же, для максимального сходства с оригиналом мои кассеты имели в комплекте фотокопии кассетных обложек и оригинальной инструкции.

Моя работа заключалась в том, чтобы с понедельника по пятницу посещать все компании и магазины видео игр, чтобы найти новинки. Никто не догадывался, что я продаю копии видео игр в El Rastro. Не играло никакой роли, купил ли я игру в Erbe или магазине видео игр из Великобритании - я был заинтересован в скорейшем взломе видео игры для выпуска именно своего релиза первым.

Скорость появления копий видео игр была впечатляющей - допустим игра была издана в Великобритании во вторник, в среду или в четверг она уже была в Испании, а в воскресенье в El Rastro вы могли уже купить рабочую копию. Это было так организовано, что у него игра появлялась раньше, чем у официального дистрибьютора в Испании. Следует учесть, что его работа над копиями видео игр сочеталась с еще официальной работой, не связанной с этой деятельностью. Как игры появлялись у него так быстро ? Авиа билет стоил 100000 песет. Он платил людям, летающим в Великобританию за игры и давал список необходимых покупок.

Естественно, было намного приятнее купить видео игру дешевле в разы, даже не думая о риске дефектной копии игры.

С такими низкими ценами продажи были очень успешны. Конечно, больше всего покупали новинки или самые известные игры, но из-за таких низких цен можно было иногда продать в

воскресенье 40 копий даже малоизвестной или редкой игры. Естественно у меня были все оригиналы видео игр.

После того, как мы видим масштабы успеха пиратских копий видео игр, нам легко оценить коммерческий провал дистрибьюторов и разработчиков. Microhobby описывал эту ситуацию и призывал покупать оригинальные игры, так как это помогало бы местным компаниям держаться на плаву и радовать игроков новыми релизами.

Первые игры были без защиты и я легко копировал их. В то время главным в этом вопросе был **Antonio «el Rocker» Moya Fernández**, настоящий гений информатики, с которым позже я работал в Erbe.



С 1984 года Indescomp начал продавать компьютеры Amstrad. Со временем у меня появился Amstrad CPC и мы провели те же операции с кассетами, что и в случае с ZX Spectrum. Еще мало кто имел Amstrad CPC и с этого времени я начал продавать игры ZX Spectrum на местном рынке.

Пиратская группа начала свою работу в 1984 году, а в 1985 году к ней присоединился Miguel Ángel Villas. У него уже были около 40-50 копий видео игр для Amstrad, по цене дороже, чем для ZX Spectrum, так как цены на оригинальные игры были выше, они были более дефицитными и требовали дополнительной квалификации для создания копии видео игры. Все эти копии были успешно проданы и с помощью Мигеля группа заработала 20000 песет. Такова была первоначалная инвестиция в этом деле, которое начиналось только как способ приумножить свою коллекцию видео игр.

Дистрибьюторы (ассоциация производителей программного обеспечения для компьютеров) с помощью полиции три раза пытались выгнать нас с рынка. Самой впечатляющей была полицейская облава в июле 1986 года - когда около сотни полицейских окружили нас со всех сторон (по данным прессы было арестовано почти 14000 кассет, из которых 6000 были с записью, 13 копировальных машин, семь компьютеров, тысячи обложек... всего на сумму 18 миллионов песет.) Хотя копии были низкого качества, цена на игру была от 250 до 350 песет. Владельцы торговых точек были арестованы и провели в полиции два дня.

У меня конфисковали весь товар и пришлось пойти в суд Plaza de Castilla для дачи показаний. Этим все и закончилось, так как не было нарушения чьих-либо прав.

Но повышенный спрос не означал большой прибыли. Почти все заработанные деньги мы тратили на покупку оригинальных игр - от 5 до 8 копий на один оригинал. По этому это был просто способ увеличить свою коллекцию видео игр, а не бизнес.

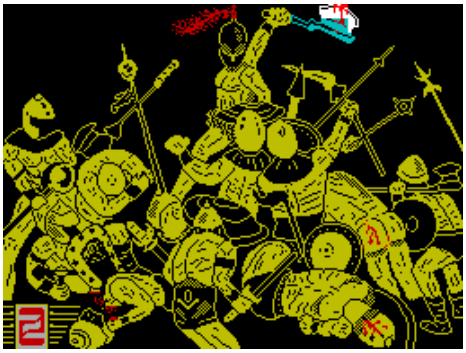
Мы (Pablo, Enrique, Miguel и я) собрались в баре и обсудили дальнейшую стратегию продаж. Было решено открыть магазин на улице Montera. Название - One Way Software. Один из основных наших поставщиков - Francisco Javier так же открыл свой магазин - Telejuegos.

Так же мы были на встрече с дистрибьюторами программного обеспечения и достигли результата с Erbe. Так мы начали продавать оригинальные видео игры - в магазине, и в воскресенье - на рынке.

В 1987 году я ушел из One Way Software и вместе с **César Giménez Gil** и **Javier Cervera** создал **Merlín Software**. Первой и последней игрой стала **Spinball** (для ZX Spectrum и Amstrad CPC). Игра так и не была выпущена, компания закрылась через полгода своего существования.

Моя карьера профессионального программиста началась в феврале 1988 года, когда я начал работать в компании **Zafiro**, у Miguel Ángel Fernández.

Небольшое отступление. Главные испанские дистрибьюторы - Dro Soft, Erbe, Zafiro были подразделениями издателей музыки. В Zafiro так же работали Javier Fáfula (возглавлял отдел программирования), программист César Giménez Gil и художник Javier Cervera - мои коллеги по Merlín Software. Там я работал программистом поддержки и первым моим заданием была разработка подпрограммы для преобразования графики игры **Atrog** (875-2250 песет) - из Amstrad CPC в ZX Spectrum. Результат был приемлем, но не достаточно хорош для требований в то время.



У нас была система P.D.S. (на Atari ST), что позволяло писать код ассемблера и компилировать его на целевой компьютер - ZX Spectrum +3, CPC 128. Для переноса мы использовали последо-

вательный порт. Компиляция выполнялась быстро, по этому можно было проводить тесты игры без необходимости записи и загрузки кода на нужный компьютер. У меня все еще есть эта система. Вы могли ее увидеть на выставке Retro Madrid 2009.

Кроме Atrog, я участвовал в создании игры **A El Equipo** (1200 песет). Загрузочный экран для Amstrad CPC я сделал с помощью цифрового дигитайзера (VIDI), скопировав лица главных героев из фильма. Это была лучшая игра, сделанная самой компанией Zafiro.



Игра, в которой я «участвовал» - **Metropol** (1200 песет). Я адаптировал игру Монополия, опубликованную в журнале. Так же сделал версию для Amstrad CPC. Заставку для этой версии сделал Cervera. Игра не была крута в техническом плане, но занимала первые позиции по продажам.



Последняя игра Zafiro, сделанная своими разработчиками - **El Juego De La Oca** (1989 год). Игра Xilen War была выпущена Delta Software под названием **Sideral War** после закрытия Zafiro отдела разработки видео игр. Я сохранил оригинальный код игры. Новую компанию основал Miguel Angel Fernandez - бывший сотрудник Zafiro Software.

После ухода из Zafiro, я непродолжительное время (до лета 1989 года) проработал в редакции журнала Amstrad Acción, комментируя игры под псевдонимом M.A. Так же я разработал множество загрузчиков для игр - Comando Tracer, Rex, Barbarian, A El Equipo, Fire and Forget, Wec Le Mans, Pacmania, Victory Road, Netherworld, Frontiers, Game Over, Mutan Zone. Кроме того, я написал несколько статей для журнала Atari User.

Работая в Zafiro, мне сообщили о том, что Erbe ищет человека в технический отдел (так как в Topo Soft уходил мой коллега по копированию и продаже видео игр - Antonio «el Rocker» Moyo). После краткого собеседования с Paco Pastor и Andrew Bagney, в мае 1989 года я начал работать в Erbe, где были лучшие перспективы и зарплата. Моя работа в компании - контролировать техническую часть производства видео игр, которые проходили через Erbe и M.C.M.

Я опишу этот процесс. Это занимало от недели до трех недель - в зависимости от названия, а в случае с 8 бит, процесс был разделен на несколько этапов: начальники производственного отдела (Concha Verdasco в Erbe и Beatriz в M.C.M.) получали мастер копию игры от производителя и отправляли ее в технический отдел; далее - запись на диски ZX Spectum +3, CPC, C64 или MSX необходимых файлов. Все было автоматизировано.

Мне приходилось пробовать пройти игру до конца, тестирование игры иногда помогало найти ошибки.

Как только было понятно, что игра была готова к продаже, мы приступали к записи мастер копии на 1/4 дюймовой ленте (профи магнитофон Revox). Оригинальный загрузчик от производителя заменяли на обычный - для избежания ошибок при копировании. Мастер копию помещали в огнезащитный сейф, чтобы избежать утечки оригинала или физической потери. После записи кассеты снова проверяли на наличие ошибок и уже после этого производилось коммерческое дублирование на мощностях CBS и Tecnodisco S.A.

Если речь идет о дисках, все очень похоже. Сначала использовали дисковую систему Amstrad CPC, если мастер копия от производителя была защищена и программа копировщик не могла ее скопировать, я снимал защиту, чтобы ее можно было скопировать.

Когда Topo Soft шел к закрытию, начальником технического отдела снова стал Antonio «el Rocker» Moyo. Он убедил руководство Erbe в необходимости приобретения профессионального оборудования для записи. Так у нас появилась система на базе Unix, с двумя 3” и 3,5” дисководами. Ее дисковый контроллер мог записывать любые виды защиты, вне зависимости от системы - ZX Spectrum, CPC или Amiga (нужно было точно указать параметры дорожек, секторов и так далее).

Для работы и тестирования у нас были все необходимые компьютеры: ZX+2 и +3, CPC, C64, MSX, PC (5,25” и 3,5”), Amiga 500, Atari 1040 ST. ZX Spectrum 48 не был необходим, так как если игра хорошо работала на ZX Spectrum +2, она работала бы и на реальном ZX Spectrum 48.

Я ушел из Erbe в конце 1991 года, увидев, что будущее 8 бит было туманным. Я снова занялся продажами видео игр через магазины.

Erbe, S.A. - игры, разработанные и часть игр, изданных этой компанией.

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
2 Por 1: 1943 / Tiger Road	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	2250 Pts
2 Por 1: 720 / Gauntlet II	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Barbarian / Stifflip & Co	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Bedlam / Side Arms	1988	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Black Beard / Mad Mix	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Charlie Chaplin / Lazer Tag	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Chase HQ / Indiana Jones Y La Última Cruzada	1989	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Dark Fusion / Motor Massacre	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Deflektor / Masters of the Universe	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Desperado / Survivor	1988	cpc	compilations/Alfonso Azpiri	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Exolon / Zynaps	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Impossible Mission / Street Sports Basketball	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Indiana Jones and The Temple of Doom / Rygar	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Match Day / Phantom Club	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Mickey Mouse / Techno Cop	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Motor Massacre / Final Assault	1989	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Platoon / Arkanoid II		zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Renegade / Target Renegade	1988	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Renegade / Wizball	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Road Blasters / Street Fighter	1988	cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Rock'n Roller / Wells & Fargo	1988	cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Samurai Trilogy / Thing Bounces Back	1987	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Silent Shadow / Mad Mix Game	1988	zx	compilations/Alfonso Azpiri	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Solomon's Key / Road Runner	1989	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Super Scramble Simulator / Forgotten Worlds	1989	cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Techno Cop / Mickey Mouse	1988	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: The Deep / The Muncher	1989	zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Thunder Blade / Cybernoid 2	1988	cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Tuareg / Silent Shadow	1989	cpc	compilations/Alfonso Azpiri	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Venom Strikes Back / North Star		zx	compilations	Erbe, S.A.	
2 Por 1: Wizard Warz / Cybernoid	1988	cpc	compilations	Erbe, S.A.	
A Toda Máquina	1989	c64 cpc msx zx	compilations	Erbe, S.A.	1350-2250 Pts
A Toda Máquina 2	1990	zx	compilations	Erbe, S.A.	1575 Pts
Abu Simbel Profanation (re-release)	1986	cpc zx	Dinámic	Erbe, S.A./Gremlin Graphics	
Ace Ventura: Detective de Mascotas (re-release)	1997	pc	7th Level	Erbe, S.A.	
Alien 8 (re-release)	1986	msx zx	A.C.G.	Erbe, S.A.	
Alien Storm (re-release)	1991	amiga c64 cpc st zx	Tiertex Ltd	Erbe, S.A.	
Alleycat (re-release)	1986	c64	Hewson	Erbe, S.A.	
Alone in the Dark (re-release)	1992	dos	Infogrames	Erbe, S.A.	
Alone in the Dark II (re-release)	1994	dos ps saturn	Infogrames	Erbe, S.A.	
Alone in the Dark III (re-release)	1995	dos	Infogrames	Erbe, S.A.	
Alpha Waves (re-release)	1991	amiga dos	Infogrames	Erbe, S.A.	2250 Pts
Another World (re-release)	1992	amiga dos	Delphine Softw.	Erbe, S.A.	
Ara NGC 6397 (re-released)	1998	pc	Artech Studios	Erbe, S.A.	
Beam (re-release)	1989	amiga c64 st	Micro-Partner GmbH	Erbe, S.A.	
Best of the Best Championship Karate (re-release)	1993	dos, nes	Futura/Loriciel, S.A.	Erbe, S.A.	
Block Out (re-release)	1990	dos	Rainbow Arts, GmbH	Erbe, S.A.	
Blood Money (re-release)	1989	amiga dos st	DMA	Erbe, S.A.	
Bloodnet (re-release)	1993	amiga dos	Micro Prose	Erbe, S.A.	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Blue Force (re-release)	1993	dos	Tsunami Games	Erbe, S.A.	
Bonanza Bros. (re-release)	1991-1992	amiga c64 cpc st zx	Synergy	Erbe, S.A.	
Bounder (re-release)	1986	msx	Gremlin Graphics	Erbe, S.A.	£7.95
Castle of Dr. Brain (re-release)	1991	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Castlevania II: Belmont's Revenge (re-release)	1992	gb	Konami	Erbe, S.A.	
Call of Cthulhu: Shadow of the Comet	1994	dos	Infogrames Europe, S.A.	Erbe, S.A.	
Chamonix Challenge (re-release)	1988	dos	Infogrames	Erbe, S.A.	
Chiki Chiki Boys aka Mega Twins (re-release)	1991	amiga st	Capcom	Erbe, S.A.	
Combat Lynx (re-release)	1985	cpc zx	Durell	Erbe, S.A.	2495 Pts
Commander Blood (re-release)	1994	dos	Cryo	Erbe, S.A.	
Cool Word (re-release)	1992	dos	Ocean	Erbe, S.A.	
Crime Wave (re-release)	1990	amiga dos st	Acess Softw.	Erbe, S.A.	
Cruise for a Corpse (re-release)	1991-1992	amiga dos st	Delphine Softw.	Erbe, S.A.	
Cyberball (re-release)	1990	c64 amiga cpc dos st zx	Quixel	Erbe, S.A.	
Day of the Tentacle (re-release)	1993	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
De Cine (re-release)	1990	msx	Ocean	Erbe, S.A.	
Denaris (re-release)	1989	c64 amiga	Factor 5	Erbe, S.A.	
Domination (re-release)	1990	amiga c64 st	Micro-Partner GmbH	Erbe, S.A.	
Dragon's Breath (re-release)	1990	dos	Palace Softw.	Erbe, S.A.	
EcoQuest: The Search for Cetus (re-release)	1991	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
EcoQuest 2: El Secreto Perdido de la Selva Amazónica (re-release)	1993	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
El Gran Halcón (re-release)	1991	amiga	Special FX	Erbe, S.A.	
El Lingote	1987	c64 cpc msx	compilations	Erbe, S.A.	3500 Pts
El Super 10	1986	cpc msx zx	compilations	Erbe, S.A.	3995 Pts
Emilio Butragueño 2	1989	cpc msx zx	compilations MSX (David Brioso Santos), Fernando San Gregorio	Erbe, S.A./Ibsa	1200-1900 Pts
Erbe 88	1988	cpc msx zx	compilations	Erbe, S.A.	2495-3200 Pts
Eternam (re-release)	1992	dos	Infogrames Europe, S.A.	Erbe, S.A.	
Evidence (re-release)	1996	pc psx	Microïds	Erbe, S.A.	
F1 Grand Prix (re-release)	1993	dos	Micro Prose	Erbe, S.A.	
F-15 Strike Eagle II (re-release)	1991	amiga dos st	Micro Prose	Erbe, S.A.	
Final Fight (re-release)	1991	amiga c64 cpc st zx	Creative Materials	Erbe, S.A.	
Flight of the Amazon Queen (re-release)	1995	amiga dos	Interactive Binary Illusions	Erbe, S.A.	
Freddy Pharkas: Farmacéutico de la frontera (re-release)	1993	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Full Throttle	1995	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Future Basketball (re-release)	1990	amiga st	The Evil 3	Erbe, S.A.	
Future Wars: Adventures in Time (re-release)	1989	amiga dos st	Delphine Softw.	Erbe, S.A.	
G-LOC R360 (Loss Of Consciousness) (re-release)	1992	amiga c64 cpc st zx	Images Ltd	Erbe, S.A.	
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (re-release)	1994	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
¡Genial!	1988-1990	cpc msx zx	compilations	Erbe, S.A.	1100 Pts
Gigante-PC	1989	dos	compilations	Erbe, S.A.	3750 Pts
Gremlins 2 (re-release)	1991	dos gb	Motive Time/Sun Soft	Erbe, S.A.	
Gridtrap (re-release)	1985	msx	Livewire Softw.	Erbe, S.A.	
Grog's Revenge (re-release)	1986	msx	Sydney	Erbe, S.A.	
Gunfright (re-release)	1986	msx zx	Ultimate	Erbe, S.A.	
Gunship 2000 (re-release)	1991	dos	Micro Prose	Erbe, S.A.	
Heart of China (re-release)	1991	amiga dos	Dynamix	Erbe, S.A.	
Hook (re-release)	1992	amiga dos st	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	1992	amiga dos	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
Indiana Jones and the Last Crusade	1989	msx	David Brioso Santos	Erbe, S.A.	875 Pts
Indiana Jones Y La Ultima Cruzada (re-release)	1990	amiga dos st	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
Iridis Alpha (re-release)	1986	c64	Llama Soft	Erbe, S.A.	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Jet Fighter				Erbe, S.A.	
Jet Set Willy II (re-release)	1985	msx	Softw. Projects	Erbe, S.A.	
Khalaan (re-release)	1990	dos	Chip	Erbe, S.A.	
King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow	1992	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder (re-release)	1990	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Klax (re-release)	1990	amiga c64 cpc dos msx st zx	Teque Softw.	Erbe, S.A.	
Knight Lore (re-release)	1985	msx zx	Ultimate	Erbe, S.A.	
La Ciudad de los Niños Perdidos (re-release)	1997	psx	Psygnosis	Erbe, S.A.	
La Pantera Rosa en Abracadabra rosa (re-release)	1997	pc	Wanderlust Interactive	Erbe, S.A.	
La Pantera Rosa en Misión peligrosa (re-release)	1997	pc	Wanderlust Interactive	Erbe, S.A.	
Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra (re-release)	1992	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little (re-release)	1991	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards (re-release)	1991	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out !	1994	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Les Manley in: Lost in L.A. (re-release)	1992	dos	Accolade	Erbe, S.A.	
Lethal Weapon (re-release)	1992	amiga c64 dos st	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Loom (re-release)	1990	amiga dos st	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
Los 40 Principales Vol. 1-10	1987	zx	compilations	Erbe, S.A.	
Los Grandes Exitos de Konami	1987	zx	compilations	Erbe, S.A.	
Lost in Time 2 (re-release)	1993	dos	Coktel Vision	Erbe, S.A.	
Lotería Primitiva	1985	zx	F. Ramirez (utility)	Erbe, S.A.	1750 Pts
Loto Mania: Desarrollo de Combinaciones	1984	zx		Erbe, S.A.	
Lotus Esprit Turbo Challenge (re-release)	1990-1991	amiga c64 cpc dos st zx	Magnetic Fields	Erbe, S.A.	
Luigi en Circusland	1994	dos	Topo Soft (Gabriel Ortas Gonzalez, Jorge Azpiri, Enrique Coiras, Alfonso Azpiri)	Erbe, S.A.	5095 Pts
Mad TV (re-release)	1992	dos	Rainbow Arts, GmbH	Erbe, S.A.	
Maniac Mansion: Day of the Tentacle (re-release)	1993	amiga c64 dos st	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Mapgame	1985	cpc msx zx	Javier Cano Ciruelas, Emilio Martinez	Erbe, S.A.	2750 Pts
Maupiti Island (re-release)	1990	amiga dos st	Lankhor	Erbe, S.A.	
Max (re-release)	1992	c64 cpc	compilations	Erbe, S.A.	£16.99
Mercs (re-release)	1991	amiga c64 cpc st zx	Tiertex Ltd	Erbe, S.A.	
Mini-Golf (re-release)	1988	amiga	Micro-Partner GmbH	Erbe, S.A.	
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (re-release)	1992	amiga dos	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
Murders in Space (re-release)	1991	amiga dos st	Hitech	Erbe, S.A.	
Mystical (re-release)	1990-1991	amiga cpc dos msx st zx	New Frontier	Erbe, S.A.	
Narc (re-release)	1990	c64 cpc zx	Sales Curve	Erbe, S.A.	
Nightshade (re-release)	1985	msx	Ultimate	Erbe, S.A.	
Operation Stealth (re-release)	1994	amiga dos st	D. Morais	Erbe, S.A.	
Operation Wolf (re-release)	1988	amiga c64 cpc dos msx st zx	Ocean France	Erbe, S.A.	
Out of This World (re-release)	1993	dos	Delphine Softw.	Erbe, S.A.	
Out Run (re-release)	1989	dos	Unlimited Softw. (Pete Gardner, Tony Lee)	Erbe, S.A.	
PC Hits: La Abadía del Crimen (re-release)	1987	dos	Ópera Soft	Erbe, S.A.	
PC Hits: Tiger Road (re-release)	1991	dos	Probe Softw.	Erbe, S.A.	
Pack Erbe	1989	pcw	compilations	Erbe, S.A.	3500 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Panic in the Park (re-release)	1995	dos	Imagination Pilots	Erbe, S.A.	
Philip Marlowe: Detective Privado (re-release)	1996	pc	Brooklyn Multimedia	Erbe, S.A.	
Police Quest 3: The Kindred (re-release)	1992	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Prince of Persia (re-release)	1993	snes	Arsys Softw.	Erbe, S.A.	
Push-Over (re-release)	1992	amiga dos st	Red Rat	Erbe, S.A.	
Quest for Glory I: (re-release)	1992	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Quest for Glory III: Wages of War (re-release)	1992	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Quest for Glory IV: Shadows of Darkness (re-release)	1993	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Rambo First Blood Part II / Match Day	1986	cpc	compilations	Erbe, S.A.	3500 Pts
Rambo III	1988	c64 cpc msx zx	Ocean	Erbe, S.A.	
Ramón Rodríguez	1986	zx	José Carlos Arboiro Pinel	Erbe S.A./Ibsa	2100 Pts/875 Pts
Reah: Face the Unknown (re-release)	1998-1999	pc	Detalion	Erbe, S.A.	
Red Storm Rising (re-release)	1990	amiga c64 dos st	Micro Prose	Erbe, S.A.	
Renegade III: The Final Chapter	1989	msx	Álvaro Mateos Herrera	Erbe, S.A.	1200 Pts
Return of the Phantom (re-release)	1994	dos	Micro Prose	Erbe, S.A.	
Ringworld: Revenge of the Patriarch (re-release)	1994	dos	Tsunami Games	Erbe, S.A.	
Ripley's Believe It or Not!: The Riddle of Master Lu (re-release)	1996	pc	Sanctuary Woods Multimedia Corp.	Erbe, S.A.	
Robocop I (re-release)	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Robocop II (re-release)	1990	st zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Robocop III (re-release)	1992	amiga dos st	Digital Image Design	Erbe, S.A.	
RoboCop 3D aka Robocop Redux	1992	amiga dos st	Digital Image Design	Erbe, S.A.	
Saboteur / Combat Lynx		cpc	compilations	Erbe, S.A.	
Sam & Max: Hit The Road (re-release)	1993	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Sanitarium (re-release)	1998	pc	Dream Forge	Erbe, S.A.	
Scentipede (re-release)	1986	msx	Aackosoft	Erbe, S.A.	
Secret Weapons of the Luftwaffe	1991	dos	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
Sega Master Mix	1991	c64 cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	
Shadow Dancer (re-release)	1991	amiga c64 cpc st zx	Images Ltd	Erbe, S.A.	
Shadow of the Beast (re-release)	1990	cpc zx	Spidersoft	Erbe, S.A.	
Shadow of the Comet (re-release)	1993	dos	Chaosium	Erbe, S.A.	
Shadow Warrior (re-release)	1990	amiga	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Showjumper (re-release)	1985	msx	Software Projects	Erbe, S.A.	
Sim Ant (re-release)	1991	dos	Maxis	Erbe, S.A.	
Sim Sity (re-release)	1990	cpc st zx	Probe Softw.	Erbe, S.A.	
Simon the Sorcerer (re-release)	1993	amiga dos	Adventure Soft	Erbe, S.A.	
Simon the Sorcerer II: El León, el Mago y el Armario (re-release)	1995	amida dos	Adventure Soft	Erbe, S.A.	
Snow Strike (re-release)	1990	amiga c64 cpc dos st zx	Walking Circles	Erbe, S.A.	
Space Quest I (re-release)	1994	dos	Sierra	Erbe, S.A.	1995 Pts
Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers (re-release)	1991	amiga dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Space Quest V (re-release)	1994	dos	Sierra	Erbe, S.A.	
Spherical (re-release)	1989-1990	c64 cpc zx	Probe Softw.	Erbe, S.A.	
Star Wars: Dark Forces (re-release)	1997	ps	Big Bang Softw.	Erbe, S.A.	
Star Wars: Rebel Assault II - The Hidden Empire	1995	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Star Wars: TIE Fighter	1995	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Star Wars: X-Wing (re-release)	1993, 1996	dos	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
Steigar (re-release)	1989	c64 cpc zx	Summit Softw.	Erbe, S.A.	
Street Fighter II (re-release)	1992	snes	Capcom	Erbe, S.A.	
Strider (re-release)	1989	amiga c64 cpc dos st zx	Tiertex Ltd	Erbe, S.A.	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Strider 2 (re-release)	1990	amiga c64 cpc st zx	Tiertex Ltd	Erbe, S.A.	
Super Star Wars (re-release)	1993	snes	Sculptured Softw.	Erbe, S.A.	
Switchblade (re-release)	1989	c64 cpc st zx	Core Design	Erbe, S.A.	
Sword Master (re-release)	1993	nes	Athena	Erbe, S.A.	
Team Suzuki (re-release)	1991	amiga st	Imagitec	Erbe, S.A.	
Terminator 2: Judgment Day (re-release)	1991	amiga c64 cpc dos st zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
The Addams Family (re-release)	1992-1993	c64, cpc, snes, zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
The Curse of Monkey Islands (re-release)	1997	pc	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
The Curse of RA	1990	amiga c64 dos st	Cyberstyle	Erbe, S.A.	
The Dig (re-release)	1995	pc	Lucas Arts	Erbe, S.A.	
The Feeble Files (re-release)	1997	pc	Advenrure Soft	Erbe S.A.	
The Heist (re-release)		msx	Hike Livesay	Erbe, S.A.	
The Legend of Kyrandia: Fable and Fiends (re-release)	1992	amiga dos	Westwood Studios	Erbe, S.A.	
The Riddle of Master Lu (re-release)	1995	dos	Sanctuary Woods	Erbe, S.A.	
The Rocketeer (re-release)	1992	dos	Nova Logic	Erbe, S.A.	
The Secret of Monkey Island	1990	amiga dos st	Lucas Film Games	Erbe, S.A.	
The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants (re-release)	1991	amiga c64 cpc dos st zx	Arc Developments	Erbe, S.A.	
The Wall	1986	msx	Álex González	Erbe, S.A.	1800 Pts
Thunder Blade / Rygar	1989	zx	compilations	Erbe, S.A.	
Time Gate: El Secreto del Templario (re-release)	1996	pc	Infogrames	Erbe, S.A.	
Tiny Toon Adventures Bab's Big Break (re-release)	1992	gb	Konami	Erbe, S.A.	
Toki (re-release)	1991	amiga atari lynx c64 st	Ocean France	Erbe, S.A.	
Total	1989	zx	compilations	Erbe, S.A.	
Total Recall (re-release)	1991	amiga c64 cpc st zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	
Toyota Celica GT4 Rally (re-release)	1990-1992	amiga c64 cpc st zx	Gremlin Graphics	Erbe, S.A.	
Turtles in Time (re-release)	1992	snes	Konami	Erbe, S.A.	
U.N. Squadron (re-release)	1992	snes	Capcom	Erbe, S.A.	
Ultimate Golf (re-release, **unreleased**)	1988-1990	c64 cpc zx	Gremlin Graphics	Erbe, S.A.	
Vaxine (re-release)	1991	amiga dos st	Assembly Line	Erbe, S.A.	
Venus the Flytrap (re-release)	1990	st	Gremlin Graphics	Erbe, S.A.	
Vitaminas Pak	1989	c64 cpc zx	compilations	Erbe, S.A.	1350-2250 Pts
Vudú Kid (re-release)	1997	pc	Infogrames	Erbe, S.A.	
Wax Works (re-release)	1993	dos	Horror Soft	Erbe, S.A.	
Whirlo (re-release)	1992	snes	Nova Games Ltd/Namco	Erbe, S.A.	
Wizkid: The Story Of Wizball II (re-release)	1992	amiga dos st	Sensible Softw.	Erbe, S.A.	
WWF Wrestlemania (re-release)	1991	amiga c64 cpc dos st zx	Ocean Softw.	Erbe, S.A.	

Остальные переиздания игр для ZX Spectrum можно увидеть на сайте World of Spectrum.



Stand conjunto de MCM y ERBE software.

На фото - стенд компаний Erbe и M.C.M. на выставке Sonimag в 1988 году.

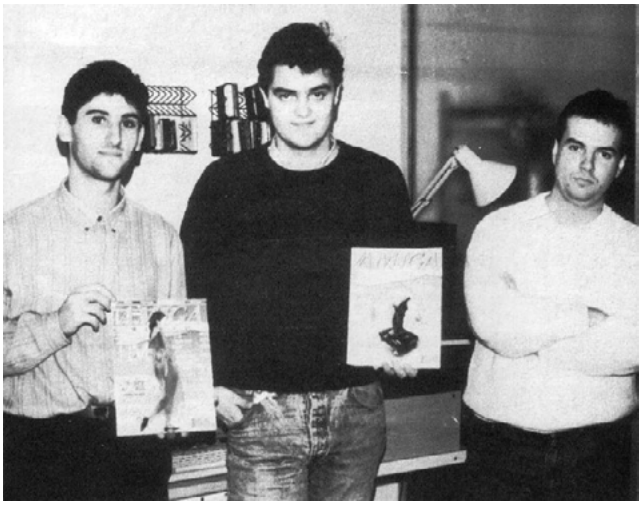
В завершении следует добавить, что компания M.C.M. создала своего разработчика - компанию **Iber Soft**, о которой я расскажу в следующем разделе журнала.

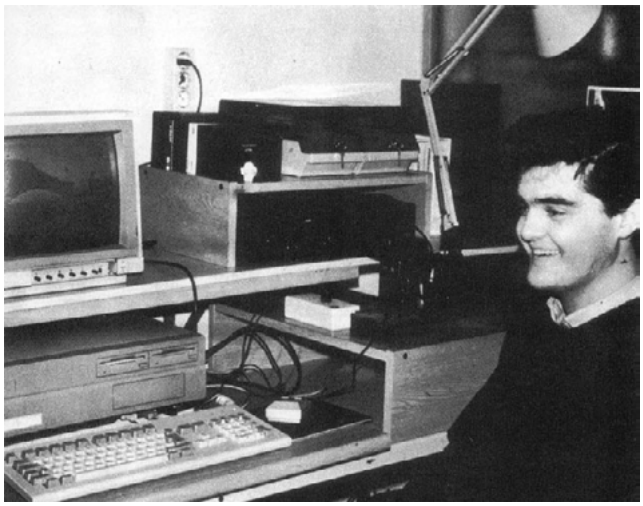
Iber Software
C/ Pelayo, 12 08001 - Barcelona
1986-1993

Génesis Software
C/ Tomas Lopez, 3 28009 - Madrid
1985-1989



На фото - команда Iber в 1989 году:
Miguel A. Borreguero (grafísta), Angel García (jefe de programación), Javier Vilo (programador), Feo. Javier Rodríguez (programador), Luis Sanguino (director de programación).
Команда Iber, на обеих фото есть Miguel Angel Rodríguez Jodar (программист).







Разработчики Iber находились в las Rozas. В 1989 году - в команде шесть программистов, кроме обслуживающего персонала. Раньше было десять человек. Iber сотрудничает с фрилансерами, работа которых управляется из офиса Iber. Есть управляющий проектами (внутренние и внешние - занимается фрилансерами), менеджер по развитию (внутренние проекты, графика), три программиста делают игры для разных платформ.

Рабочий процесс выглядит так: для проектов, создаваемых нашими сотрудниками графика и часть кода делается параллельно, после того, как графика закончена, делается версия для ZX Spectrum. Далее необходимая информация передается программистам, отвечающим за другие версии. Таким образом портирование происходит очень быстро. Фрилансеры обычно предлагают законченные или почти уже завершенные проекты (как правило для ZX Spectrum). и Iber поддерживает их, выделяя средства и ресурсы для выпуска игр на разных платформах.

Через некоторое время между программистами Génesis и IBSA/M.C.M. появилась договоренность, по которому сначала делали игру для 16 бит, а после нее - для 8 бит.

Все игры произведены в системе PDS, в которой все компьютеры (Z80 или 6500) подключены к PC. На PC есть кросс ассемблер, что позволяет очень быстро передавать подпрограммы на подключенные компьютеры. Хотя первая версия всегда сделана для ZX Spectrum, все подпрограммы сделаны так, чтобы их преобразование на другие компьютеры было не очень сложным и они в полной мере используют особенности каждого компьютера.







На фото - редакция журнала Syntax Error

Luis Sanguino Arias



Director Génesis
1985-1987
Director de programación Iber
1987-1993
Редактор журнала Syntax Error

Javier García Navarro

Video games programmer



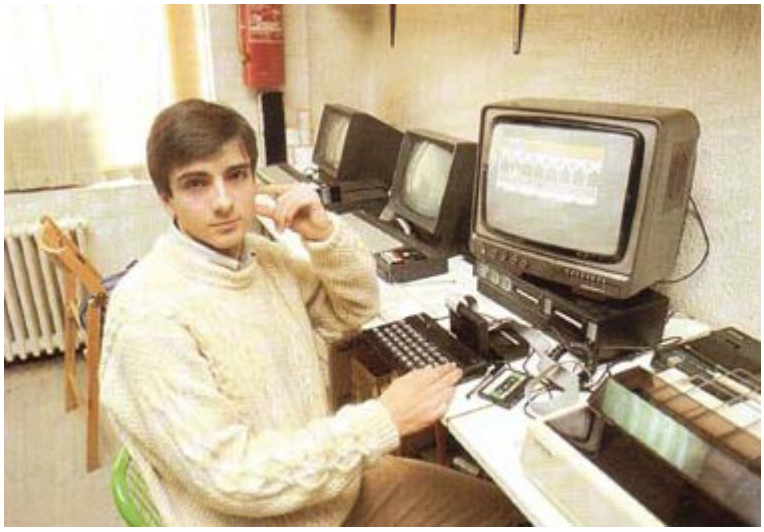
Sultan's Maze (cpc)
1984
Ormuz
1988
Sabrina
1989
Adiós a la Casta 1-2
2015-2016
Profanation 2
2017
El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc
2017

Javier García Navarro. Я всегда стремлюсь к развитию и как только заканчиваю работу над одним проектом, начинаю делать что то новое. Моей первой консолью была Atari 2600, которую мне привезли из США. Нам с дядей пришлось переделывать его с NTSC на PAL. Первым компьютером стал Casio FX-702P. Так я начал заниматься программированием и делать первые игры. Затем появился Vic-20, на котором я сделал много игр на Бейсике.
Но все изменилось с появлением Amstrad 464 ! Дядя снова сделал мне подарок. Это лучшая платформа для меня. Все его ограничения - вызов для программиста ! Решение этих проблем отличает хорошего программиста от плохого.
Коммерческих игр у меня немного - **Sabrina** (1989), **Ormuz** (1989), **Sardina for ever** (2012), **Adiós a la Casta** (2015). Над последней я работал девять месяцев. Я планирую завершить игру Juan Carmona (Amstrad CPC) и мы с друзьями работаем над новым проектом на 4mhz.es. Это большой секрет :) Больше всего я горжусь своими первыми играми, нигде не опубликованными. Работа над ними помогла мне изучить ассемблер, не используя книги, учебу или что то еще. Работая над играми Sabrina и Ormuz, я понятия не имел об управлении проектами или процедурах программирования, но мне удалось закончить работу над ними. Sardina - улучшенная версия игры Sabrina. Над ней я работал два года. Adiós a la Casta - основные разработчики - из Бразилии (Syx) и Испании (McKlain, Rhino, Dadman). Я с удовольствием работал с ними, мы часами общались в Телеграмм. В результате мы быстро сделали игру. Я познакомился с Toni и Dadman на тусовке Retromadrid в 2012 году. Тони убедил меня начать работу над проектом Juan Ramona. Осталось доделать игру и я надеюсь, что все получится.
Так же была игра **Sultan's Maze**. Она полностью сделана на Бейсике, и я считаю ее худшей среди своих разработок. Игры получались не доделанными и конечно получали плохие оценки.

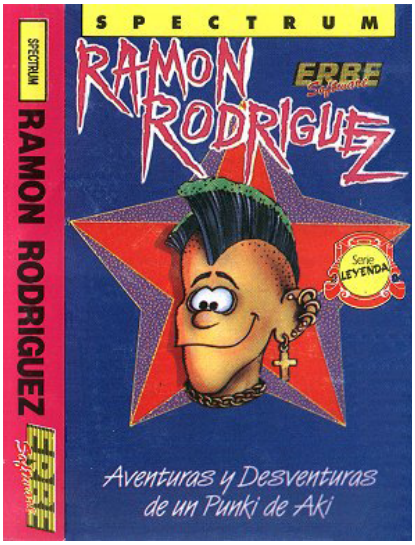
Во времена Genesis/Iber я всегда работал фрилансером и получал свои деньги. Как то я согласился получить за игру на 30% меньше. Сначала нам давали 100 000 песет (600 евро) за одну игру, но в конце мы согласились сделать ее за 70 000 песет.
Сейчас наши проекты не финансируются. Разработка Adiós a la Casta обходится примерно в 100 000 евро, если мы будем работать только над этим проектом. Кто даст такую сумму на игру, продажи которой будут составлять 100 единиц ? По этому мы делаем игру для разных платформ, просто как развлечение.
Ретро сцена сейчас развивается, пик движения - на Спектруме, благодаря Churerra. Сейчас я использую Unity, Game Maker и другие вещи. Так же делаю версию для Android. Это наверное максимум на сегодня.

Jose Carlos Arboiro Pinel

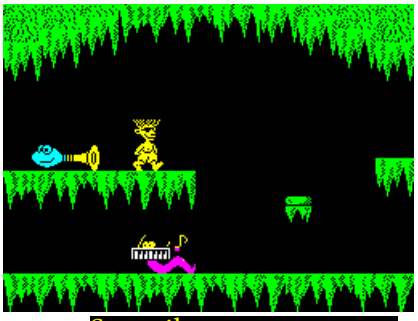
Video games programmer Erbe, Iber, Topo Soft.
1985-1989







Ramón Rodríguez
1986
Casanova
1989
Toi Acid
1989



Родился 11 октября 1969 года, в Мадриде. Начал программировать на ZX-81 в 1982 году. В 1985 году написал свою первую игру Ramón Rodríguez, которую в следующем году издала Erbe. Далее, во время работы в Topo Soft написал игру Casanova, которую издала Iber. В Iber сотрудничал с Luis Sanguino, Ángel García.
После этого он ушел из индустрии видео игр и занялся учебой. В 1998 году получил докторскую степень и преподавал основы электроники. Сейчас занимается сетевым проектированием.

Sputnik
1986
Patrullera X.H63
1987
Bloody
1987
Funky Punky
1987
Legend
1988
Silphy
1988
Skull Exilon
1988
Race City
1988
Habilit
1988
Cosme Stible
1988
Punk Star
1988
Megachess
1988
The Rampart
1988
Mekong
1988
Crusader
1988
Sabrina
1988
Toys
1988

Francisco Javier Rodríguez Menéndez

Video games programmer Iber 1986-1988.



Defcom 1
1989

Javier Vila Lugo

Freelance.
January 1985 – July 1988



Defcom 1
1988
The Rampart
1988
Casanova
1989

Miguel Ángel Borreguero Quesada

Illustrator. Génesis 1986-1988. Iber 1989-1990.

Родился 1 августа 1971 года, в Мадриде. Начинал работать графическим дизайнером в Génesis, сделал много обложек к видео играм.

Casanova
1989
Defcom 1
1989
Ke Rulen Los Petas
1989
Toi Acid
1989
El Angel Exterminator
unreleased

Miguel Ángel García Delgado

Jefe de Programación. Участвовал в создании всех игр.

Jose Nieto Rubio

Director Ibsa, Iber.



На конец 80-х в компании - 21 человек. Есть отделы управления, производства, торговли, администрации, склад и программирования, в котором работают 10 человек. По нашим планам выпуск не менее шести игр в году.
За маркетинг и продвижение продуктов Iber отвечает компания M.C.M.



На фото - тусовка Amstrad Eterno 2016

Juan Casal, Julio Casal

Miguel Angel Rodriguez Jodar

Video games programmer

José Luis Correa Muñoz

Génesis, Iber softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Astra	1987	zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Sygran, S.A.	690 Pts
Car Crash	1987	zx	Génesis Softw.(Ántonio García Delgado), Franco	Sygran, S.A.	
Casanova	1989, 2018	cpc dos (**unreleased**) msx zx In 2018 zx portuguese version	Javier Vila Lugo/Jose Carlos Arboiro Pinel, Alfonso Fernández Borro, Miguel Angel Borreguero Quesada/ Ángel García Delgado, Juan Giménez	Iber Softw./M.C.M.	875-1950 Pts
Carr - 2000 (Kar-3000)	1986	cpc msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A./Sygran, S.A.	690 Pts
Cosme Stible (Estible)	1988	msx	Génesis Softw.(Miguel Angel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./IBSA	
Crusader	1988	zx	Génesis Softw. (Luis Jorge Garcia, Miguel Angel Borreguero Quesada)	System 4	
Deathdream I, II	1990	c64	Iber Softw.		
Defcom 1	1989	c64 cpc msx zx	Francisco Javier Rodríguez Menéndez, Alfonso Menéndez Jaudenes Piferrer/Daniel Díaz Sañudo/Juan Eduardo Vargas Sosa, Victor Fernández Cano, Miguel Angel Borreguero Quesada, Juan Giménez	Iber Softw./M.C.M.	875 Pts
Dracula	1986	msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A./Sygran, S.A.	695 Pts
El Angel Exterminator (unreleased)		zx	Miguel Ángel Borreguero Quesada		
Epsilon	1987	zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A.	690 Pts
Habilit(y)	1988	msx zx	Génesis Softw. (Angel García Delgado, Miguel Angel Borreguero Quesada)	Iber Softw.	875 Pts
Infiltrado	1986	cpc msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado), Carlos	Grupo de Trabajo Software S.A./Sygran, S.A.	690-695 Pts
Ke Rulen Los Petas	1989	c64 cpc dos msx zx	Fabián Escalante, Javier Aragonés, Miguel Angel Borreguero Quesada, Juan Giménez/Daniel Díaz Sañudo	Iber Softw./M.C.M.	875 Pts
Legend (Guardic)	1988	msx	Génesis Softw. (Miguel Angel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./M.C.M./ IBSA	
Manollo El Cavernícola	1988	zx	Génesis Softw. (Luis Jorge Garcia, David Burgos Prieto, Alfonso Gustavo Chico)	Iber Softw./IBSA	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Megachess	1988	cpc msx zx	Génesis Softw. (Miguel Angel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./M.C.M./ IBSA	875 Pts
Mekong (Mecom)	1988	msx	Génesis Softw. (Miguel Ángel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw.	
Mekong (Mecom), Zond - The Final Combat		msx	Compilations	Iber Softw.	
Ormuz	1988	cpc dos msx zx (**m.i.a.**)	"Génesis Softw. (Javier García Navarro, Félix Aranda/Luis Sanguino Arias), Ramón González Teja"	Iber Softw./IBSA	875-1990 Pts
Patrullera X.H63	1987	msx	Génesis Softw. (Miguel Ángel Borreguero Quesada)	Grupo de Trabajo Software S.A.	695 Pts
Post Mortem	1988	cpc (**unreleased**) msx zx	Génesis Softw. (Sergio Ríos), Ramón González Teja	Iber Softw./M.C.M./ IBSA	875 Pts
Punk Star	1988	cpc msx zx	Génesis Softw. (Julio Casal, Juan Casal, Miguel Angel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./M.C.M.	875 Pts
Race City	1988	msx	Génesis Softw. (Miguel Ángel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./IBSA	
Race City, Ormuz	1989	msx	Compilations	IBSA (Serie Leyenda)	
Sabrina	1988-1989	cpc dos msx zx	Génesis Softw. (Javier García Navarro, Félix Aranda/Javier Vila Lugo/Andres Manuel Garcia, Alfonso Gustavo Chico, Miguel Angel Borreguero Quesada), Alfonso Azpiri	Iber Softw./M.C.M./ IBSA	1200-2250 Pts
Sabotaje	1988	dos	Génesis Softw (Francisco J.B. Camara, Andres Manuel Garcia)	Compulogical	
Silphy	1988	msx	Génesis Softw. (Miguel Ángel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw.	
Skull Exilon	1988	msx	Génesis Softw. (Miguel Ángel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw.	
Sputnik	1986	cpc zx	Eduardo Bellver Castañ/Miguel Angel Borreguero Quesada	Sygran, S.A./System 4	
The Rampart	1988	msx	Génesis Softw. (Javier Vila Lugo, Manuel Valencia, Miguel Ángel Borreguero Quesada), Ramón González Teja	Iber Softw./IBSA	
The Rampart, Cosme Stible		msx	Compilations	Iber Softw.	
Thor	1986-1988	zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A./Proein Soft-Line	690 Pts
Toi Acid	1989	c64 (**unreleased**) cpc dos msx st zx	Génesis Softw. (Daniel Diaz Sañudo, Jose Carlos Arboiro Pinel, José Luis Correa Muñoz/Ángel García Delgado, Miguel Angel Borreguero Quesada, Jesús Vicente Aranda, Julio Carlos Rodriguez), Juan Giménez	Iber Softw./M.C.M.	875-2250 Pts
Xider	1987	cpc msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A.	695 Pts
Ygor (Igor)	1987	zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A.	690 Pts
Wampcola	1988	msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado), Ramón González Teja	Iber Softw.	875 Pts
Wampcola, Habilit	1989	msx	Compilations	IBSA (Serie Leyenda)	
Zond - The Final Combat	1988	msx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado), Ramón González Teja	Iber Softw./IBSA	
Zortron	1987	zx	Génesis Softw. (Ángel García Delgado)	Grupo de Trabajo Software S.A.	690 Pts

Iron Byte
Montevideo,
Uruguay
1986-1991

В конце 80-х в Уругвае существовала компания **HiLow**. Они сделали интерфейс, с помощью которого можно было вставлять POKE в игры. После этого они занялись играми, так появилась компания Iron Byte.
Juan Gaspar - Директор компании. **Carlos Galucci**. Со-основатель компании. Проработал в ней с января 1986 по январь 1991 года. Так же со-основатель разработчика HiLow (выпускал периферию и программы). По его словам, оригинальное лого компании утрачено. Первой их рекламной игрой была игра для ZX Spectrum - Glaxogame. Игра рекламировала силу антибиотиков, выпущенных компанией Glaxo Labs.
Roberto Eimer. Работал над играми Freddy Hardest en Manhattan Su, Narco Police. В 1987-1991 году разработчик для микро компьютеров (интерфейсы, кассетные драйвы, периферия), в 1990-1993 разбаточик видео игр для Dinámic (C64, CPC, Amiga, ST, ZX Spectrum, DOS).

Juan Carlos Melo Gaspar



Carlos Galucci



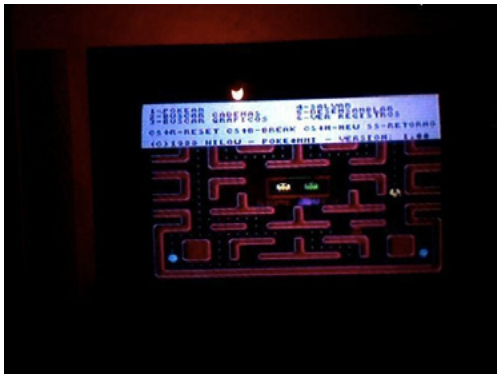
Roberto Eimer













На фото - Carlos Galucci на тусовке Retro Madrid.

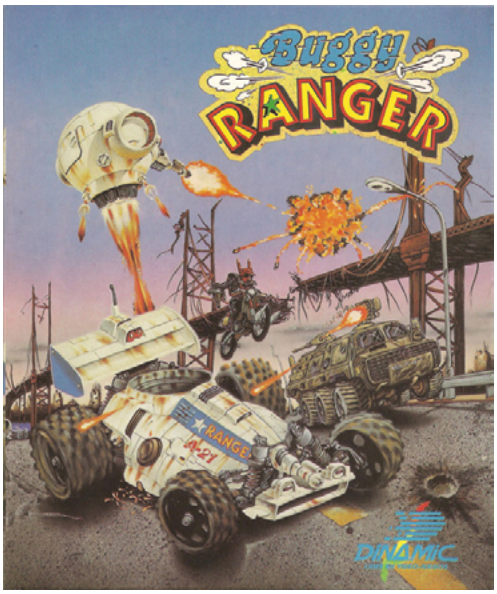
Fernando Veira Perdomo

Video games graphics designer.



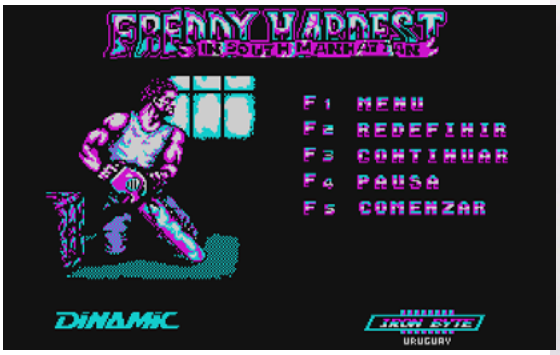
Jorge González Ezquerra















Iron Byte softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Buggy Ranger	1990	cpc dos msx zx	IronByte/Dinámic (Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor), Ángel Luis González	Dinámic	1200-2500 Pts
Freddy Hardest en Manhattan Sur	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	Juan Arias, Carlos Galucci, Jorge González Ezquerra, Roberto Eimer, Juan Gaspar, Ricardo Arias Grassi, Ramiro Arias, Jorge Eduardo Gil Sanchez, C. Pravia, Fernando Clavijo Blázquez, Emilio Pablo Salgueiro Torrado, Enrique Ventura	Dinámic/ Codemasters	875-2500 Pts, £2.99/£6.99
Glaxogame		zx			
Megaphoenix	1991	dos	Iron Byte/Dinámic (Javíer Cubedo, Ignacio Ruiz Tejedor, Jose Antonio Herrán Martin)	Dinámic	2500 Pts
Narco Police	1990	amiga c64 cpc dos msx st zx	Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias Grassi, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Veira Perdomo, Jorge Eduardo Gil Sanchez, Ignacio Ruiz Tejedor, Luis Royo/Charles Deenen	Dinámic, EA, UBI Soft, Rushware, Gremlin Graphics/ IBSA/Drosoft	1200-2500 Pts, £7.99/£24.99

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.
Positive Soft
Juegos Florales, 49
08014 Barcelona
1989-1992
Crom Software. Badalona, Barcelona
1986-1992

Enrique Vives Martínez

Video games programmer.



Мы с братом читали журнал Microhobby и увидели там игры для ZX Spectrum. Они были лучше, и более разнообразнее, чем те, что мы видели для Atari 2600. Через несколько месяцев у нас уже был этот компьютер и мы покупали игры к нему. Постепенно мы начали интересоваться, как устроены игры и что заставляет все это двигаться. В журнале мы узнали о языках программирования и так у нас появилась идея написать что то свое.

У нас дома был черно-белый телевизор, тетради для написания кода игры и рисования графических спрайтов, пара калькуляторов, журналы и несколько книг по программированию. Так, дома мы разработали три первых игры - **El Paso**, **Sigfrido** и **Screwie**. Во время разработки **Frightful** у нас уже был ZX Spectrum +3 с дисководом. Когда мы начали работать в **Positive**, мы использовали PC, что позволило быстро создавать и тестировать игры для 8-битных платформ. У нас была система разработчика PDS, что подтверждает мой брат.

Лучшей я считаю нашу первую игру - El Paso. Мы учились на этой игре программированию и разработке графики, у нас были первые ссоры, в итоге мы очень гордились, когда игра получилась.

Но наверное мы слишком рано начали работать на издателя (Positive) и мы не были полностью удовлетворены ни одной из игр, которые сделали для них. Мы работали над спортивной игрой (баскетбол), но меня забрали в армию и проект не был завершен. Я работал программистом, брат отвечал за графику.

Профессионально мы уже работали над игрой Frightful - у нас было планирование, график работы, мы пытались сделать игру на уровне лучших игр, которые были в то время на рынке. После трех-четырех месяцев игра была закончена. Копию игры мы отправили в Dinámic, Topo Soft. Topo Soft согласилась опубликовать игру после доработок, которые улучшили бы игровой процесс. Но через пару месяцев нашей работы над модификацией игры они отказались ее издавать. Мы почти разочаровались в индустрии и только New Frontier спасла нас от ухода из мира компьютеров и опубликовала игру.

В 1989 году мы присоединились к разработчикам Positive. Братья Baldrich показались нам серьезными людьми, у них был свой офис и даже своя команда разработчиков. Наша первая работа заключалась в портировании игры **Mambo** на Amstrad и MSX, хотя в то время мы даже не имели о них никакого представления. Так же нам обещали ежемесячную оплаты, что было круто для нас в то время. Далее, мы делали игру **El Amo Del Mundo**, у нас была возможность поэкспериментировать с цветом и протестировать игру перед выпуском. Остальные игры Positive были основаны на коммерческих идеях, выдвинутых братьями Baldrich, что было чуждо нам, так как раньше мы сами создавали идеи для своих игр. Кроме того, Positive появилась на рынке достаточно поздно, когда рынок уже захватили 16 битные машины и консоли. Нужно было приспособиться к этим новшествам, чтобы остаться на плаву. Но наши боссы не хотели или не могли пойти на это: расширить парк компьютеров, нанять новый персонал и перейти на новые платформы. Продажи игр начали падать, попытка выпустить больше игр за короткое время так же была не лучшей идеей (если было несколько месяцев работы над Mambo и El Amo Del Mundo, то последние проекты были разработаны за месяц). По этому на мой взляд, эти игры получились лучшими для Positive. Думаю, в этих играх виден наш стиль.

Две спортивных игры - **Mountain Bike Simulator** и **African Trail Simulator** были не очень успешными. Я не особо люблю спорт, я не знаю, как управлять мотоциклом и с трудом сохраняю равновесие на велосипеде. Короче говоря, эти игры полностью противоречили моему образу жизни.

В файтинге **Choy Lee Kung Fu** было сложно внедрить большое количество движений с разным оружием и стилями. С помощью наших друзей мы смогли добиться достаточного сжатия графики, хотя движения спрайтов так и остались медленными.

Нас консультировал президент Испанской федерации Чой Ли Фут.

Лучшими нашими играми я считаю все, кроме спортивных симуляторов.

Последней игрой Positive стала **Genghis Khan** - наша версия известной игры **Defender of the Crown**, которая имела большой успех на рынке и появилась несколько лет назад. Мы попробовали достичь тех же высот качества и графики, что и игра Cinemaware. Через много лет, я с удивлением увидел, что в разработке игры участвовали несколько программистов и до пяти художников. Так как игру делали три человека - я с братом и Alberto Baldrich (музыка и технический директор проекта).

В 1991 году Positive выпускает компиляцию из пяти игр - **Red Dynamite Pack**. Все пять игр - сделаны мной и братом. Я даже не помню, как запускался этот проект и мне не понятен выбор именно этих игр.

Вы задумывались о разработке игр для ретро платформ ?

Бесплатно ? Нет. Хотя однажды я захотел позвонить брату и закончить наши старые проекты... но это было не долго и все так и осталось.

Сегодня я уже более 25 лет работаю как разработчик игр для аркадных машин (компания Gaelco). Каждая новая игра помогала изучать новые технологии и языки программирования, мы конкурировали с Konami, Taito, Sega и Capcom - я участвовал в создании Thunder Hoop 1 & 2, Radikal Bikers, Tokyo Cop, Speed Up, Smashing Drive и ATV Track, для Zigurat - World Rally, Surf Planet и Football Power.

Я только недавно узнал от брата, что есть ретро сцена. Я обещаю разобраться в этой области, так как мне интересно это.

Из игр для ZX Spectrum мне нравятся игры Ultimate, Jon'a Ritman'a, Costa Panayi, Hewson, La Abadia Del Crimen, Fred, Sir Fred, Abi Simbel Profanation... Manic Miner, Jet Set Willy, Ant Attack, Automania, Maziacs, Zombie Zombie, Commando, Green Beret, Cobra, Barbarian, Renegade... Hyper Sports, World Series Basketball, Match Point, Match Day, The Way of the Exploding Fist... Sentinel, Gyron, I of the Mask... The Trap Door, Exolon, Arkanoid, Starquake, School Daze, Spindizzy, Nodes of Yesod, Robin of the Wood, Frost Byte, Flunky, Cauldron II.

Óscar Vives Martínez

Video games programmer/graph. designer.



Моим первым компьютером был Atari 2600. Много часов я проводил за ним, играя в классические игры того времени. Я был очарован этим миром и меня заинтересовали компьютеры. Когда у меня появился Спектрум, вместе со своим братом мы запускали новые игры. Manic Miner, Fred и Sabre Wulf особенно впечатлили нас в то время.

Нашими первыми играми стали El Paso и Sigfrido (1987 год). В то время я работал в своем доме (Badalona). У меня был ZX Spectrum 48, тусклая лампа, кассетный плеер, бумага и ручка. Он стал моим любимым 8-битным компьютером. Со временем, в компании Positive я работал за PC, как и многие компании, мы использовали среду разработки PDS, если я не ошибаюсь. Я участвовал в разработке 10 игр для ZX Spectrum, так же была сделана бета версия игры в баскетбол. Для PC я сделал серию из трех игр **Las Aventuras de Peter Cluster**. Если выделить лучшие из наших игр, я бы отметил, что технически лучшей была Amo del Mundo, графически - Mambo и возможно - Screwie. Так же я думаю, что мы не реализовали весь свой потенциал - творчески, технически и графически. Причиной были сжатые сроки, коммерческие ограничения, что повлияло на конечный результат. Так как игры выходили низкого качества, мы решили не продолжать. Наши ожидания были выше, чем наше развитие. Что касается разделения работы, я занимался как графикой, так и программированием. Мы разделяли программирование версий для разных платформ.

На создание нашей первой игры - El Paso повлияли игры Babaliba и Saimazoom. Мы просто работали в свое удовольствие и вышли на компанию Mind Games España. Sigfrido мы делали для Dinámic, но Victor Ruiz не понравился стиль игры. Через посредника мы попробовали заключить сделку в Лондоне (с Virgin Games). К сожалению, посредник попытался обмануть нас и в итоге Virgin Games не захотела покупать права на игру.

Длительным проектом стала игра Screwie. В игре было 25 уровней, я потратил много времени на их разработку. Игра не получила коммерческого интереса, так же по моему мнению

мы немного завысили уровень сложности, что отличало игру от многих других в то время.

В 1989 году появилась игра Frightful. Ее должна была издать Topo Soft (за проект отвечал Javier Cano).

Несколько месяцев мы занимались правкой игры по его рекомендациям, но в последствии они отказали нам в издании игры. Игру выпускала компания New Frontier.

В 1989 году появился издатель - компания Positive. Как Вы вышли на Positive ? Создатели компании - братья Carlos и Alberto Baldrich искали разработчиков. Нас рекомендовала компания Dinámic. Так началось наше сотрудничество. Были две группы разработчиков - наша, с братом и другая (программист Antonio Freixanet, художник Pepe Samba). Pepe Samba - это псевдоним. Каждая из команд отвечала за свой проект и мы не сотрудничали друг с другом. В Positive был иллюстратор Ramón Boix, который сделал большую часть обложек для видео игр. Так же работал человек под псевдонимом Alberto Sampler (на самом деле это один из основателей компании - Alberto Baldrich). Он занимался музыкой, братьям было дешевле делать ее самим, чем нанимать профессионала.

Почему только три игры для Amstrad CPC используют графический режим 0 ?

Так как мы сначала делали основную версию игры - для ZX Spectrum, а версии для Amstrad уже делали в спешке и выбрали менее красочный режим. Если было бы достаточно времени, эти версии были бы сделаны лучше.

Для разработки игры я проводил исследование, накапливал визуальную информацию, создавал сценарий, потом все рисовал на бумаге, составлял карту игры. Далее разрабатывались персонажи, анимация. Сначала мы использовали Melbourne Draw на ZX Spectrum, далее я работал на Atari ST и PC.

Ваша игра African Trail Simulator выпущена после получения лицензий от производителей. Во время разработки игры Choy Lee Kung Fu вы консультировались со специалистами по боевым искусствам. Как по вашему, почему эти игры не оправдали такие вложения ?

Мы с братом не были посвящены в планы издателя и думали только над тем, чтобы создать хорошую игру. Вторая игра продавалась хорошо, в отличие от первой.

Ваша игра Mambo - наверное самая лучшая и запоминающаяся. Откуда появилась идея игры ?

Идею предложил Alberto Baldrich - наемник, который использует гитару в качестве оружия. Это был римейк нашей игры Sigfrido. Да, возможно это лучшая игра Positive, так как у нас было достаточно времени для ее разработки и тестирования, мы делали версию только для ZX Spectrum. Так же братья создали идею игры El Amo Del Mundo.

В 1991 году выходит еще одна игра для нескольких платформ - Genghis Khan. Positive уже испытывает финансовые проблемы, по этому игра не получилась такой, как ее задумывали. Это повлияло на атмосферу в коллективе и привело к уходу разработчиков.

Мне не нравятся большие современные игры, что касается старых игр, мне нравились Starquake, Highway Encounter, Quazatron - для ZX Spectrum.

Carlos Baldrich
Director comercial.

Alberto Baldrich «Alberto Sampler»
Productor and director marketing.

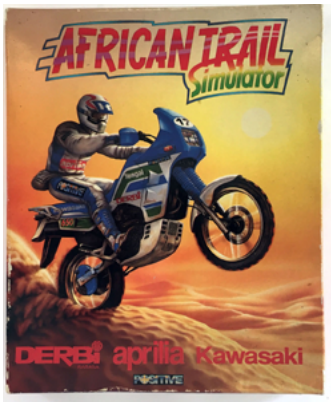
Antonio Freixanet Alaña
Programmer.

José Luis Correa Muñoz
Video games graphics designer.

Sergio Valladares
Disenador.

José Antonio Pascual
Animador.

Ramon Boix
Illustrator.

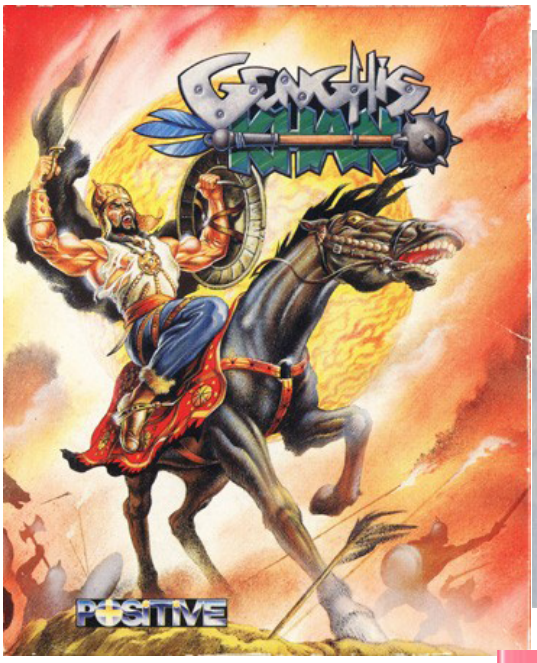








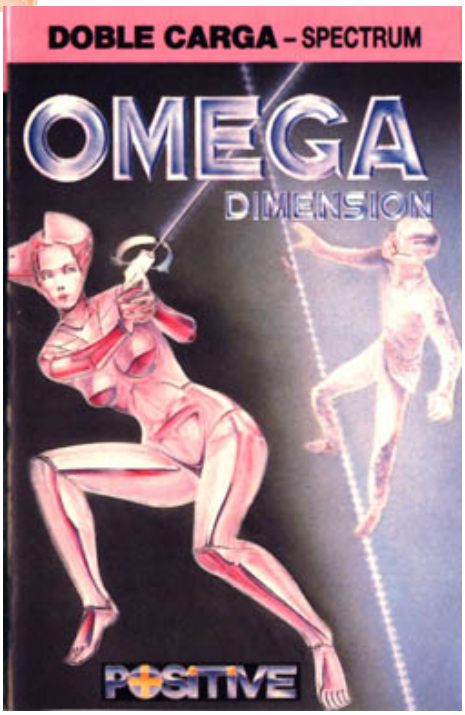














Игра поддерживает Doble Carga (две части), эффекты AY-8910 и Hiper Scroll Glide.

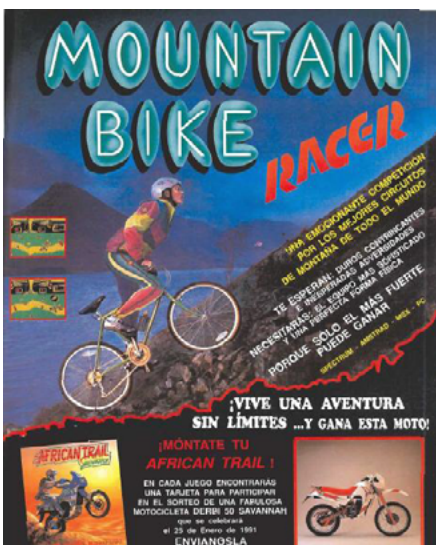






Crom Software/Positive softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
African Trail Simulator	1990	cpc dos msx zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez), Alberto Baldrich	Positive	1200-2500 Pts
Choy-Lee-Fut Kung-Fu Warrior	1990	cpc dos msx zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Antonio Freixanet Alaña, Pepe Samba, José Antonio Pascual), Carlos Baldrich, Albert Baldrich	Drosoft	1200 Pts
Dimensión Omega	1989	cpc dos msx zx	Antonio Freixanet Alaña, Pepe Samba, Alberto Sampler, Ramón Boix	Positive	
El Amo Del Mundo	1990	cpc dos msx zx	Antonio Freixanet Alaña, Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Pepe Samba, José Antonio Pascual, José Luis Muñoz, Alberto Baldrich	Drosoft	1200-2500 Pts
El Paso	1987	zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez)	Ciudadela Software (Mind Games España)	
Enchanted	1989	amiga (**unreleased**) cpc dos msx st (**unreleased**) zx	Antonio Freixanet Alaña, Pepe Samba, Alberto Sampler, Ramón Boix	Positive	875 Pts
Frightful	1989	zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez)	Zigurat (chancelled)/ New Frontier	
Genghis Khan	1991	cpc dos msx zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Ángel Trigo, David López, Jaime Medina, Jordi Rosals, Óscar Pérez), Alberto Baldrich	Positive	1300-2500 Pts
Las Aventuras de Peter Cluster	1992	dos	Jaime Medina, Jesus Manuel Montane, Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Glam Estudi	Kefer S.C.	
Mambo	1989	cpc dos msx zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Alberto Sampler), Ramón Boix	Drosoft	975-2500 Pts
Mountain Bike Racer	1990	cpc dos msx zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez, Glam Estudi), Alberto Baldrich	Positive	1200-2500 Pts
Rath-Tha	1989	amiga (**unreleased**) cpc dos msx st (**unreleased**) zx	Antonio Freixanet Alaña, Pepe Samba, Alberto Sampler, Ramón Boix	Discovery Informatic	
Red Dynamite Pack	1989-1991	cpc dos msx zx	compilations	Positive	1350-2500 Pts
Screwie	1987	zx	Crom (Oscar Vives Martínez, Enrique Vives Martínez)	Nuevo Mundo	
Sigfrido	1987	zx	Crom (Enrique Vives Martínez, Óscar Vives Martínez)	Ciudadela Software	
Simulator Profesional De Tenis	1990	dos	Positive Softw. (Gonzalo Suárez Girard), Francisco Javier Pérez Aguilera, Ricardo Pérez Aguilera	Dinámic	





CREEPSOFT

Creep Soft
Madrid
1986-1992

Pablo Ariza Molina

Video games programmer.







Pablo Ariza, programador del A.M.C, trabajando en su sistema de desarrollo: un Amstrad PC 1640 y un Amiga 500.

Edimus
Cómeme
1986
Marte
1986
Rescate Atlántida
1989
Astro Marine Corps
1989
Hammer Boy
1990-1992
Megaphoenix
1991-1992
PC Fútbol, PC Calcio, PC Basket
1995-1997

1. Когда вы начали заниматься разработкой видео игр ?

В детстве да и сейчас - я часто смотрю фильмы по научной фантастике. Затем появились первые аркадные машины (Pac-Man, Asteroids, Defender...), и я помню, как часами смотрел, как люди играли на них. В то время мне казалось что все сделано очень сложно. Постепенно я купил себе ZX Spectrum и начал писать свои первые программы. У меня особая любовь к этому компьютеру, так как он был моим первым компьютером, но я должен признать, что Amstrad вовремя появился и улучшил почти все, что можно.

2. Ваш любимый 8-битный компьютер ? Предпочтительная платформа для разработки ?

Это без сомнения - ZX Spectrum. На нем я научился программировать и проводил с ним больше всего времени. Лучшая платформа - это Commodore Amiga. Здесь было больше возможностей, но и больше усилий для получения результата, я влюбился в ассемблер 68000.

3. Сколько видео игр вы сделали ?

Не так уж и много - Marte, Cómeme, Rescate Atlántida, Astro Marine Corps... кроме того, я участвовал в некоторых других играх и делал много конверсий для MSX, некоторые игры для Amiga/ST (Megaphoenix), для PC - PC Fútbol, PC Basket. Среди всех из них больше всего я горжусь Astro Marine Corps, который был вызовом по технике и графике в то время, во всех версиях и реально оказался хорошей игрой.

4. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Это PC Fútbol. Мне никогда не нравился футбол, и было сложно быстро объединить все эти концепции, стратегии, разных футболистов и так далее. Кроме того, я сделал весь графический движок, систему управления игрой и графический интерфейс симулятора, переход к 3D.



5. Ваши роли в разработке видео игр ?

Прежде всего программист. Так же иногда мне нравилось делать графику, как в игре Rescate Atlántida (для ZX Spectrum), A.M.C. (так же для Amiga). Что бы достичь «волшебства» нужно было объединить графику с техникой и я сам дорисовывал или делал графику, с разрешения коллег. Так же мой голос звучит в игре Megaphoenix (для Амиги).

На фото - разработчики видео игры PC Fútbol.

6. Расскажите о вашем сотрудничестве с журналом Microhobby.

Я сделал для них игру Marte и отправил ее почтой. В ответ - я получил предложение от главного редактора о сотрудничестве. Так как я уже почти сделал другую игру - Cómeme, мне предложили сделать цикл статей о ее разработке. Это была более качественная игра, написанная полностью на ассемблере (обе сделаны вместе с друзьями детства - **Jose Antonio Martin Tello**, **Juan Carlos Naranjo**). Так же моя сестра Sandra Ariza сделала 36 экранов уровней (у меня все еще есть ее карандашные рисунки). Идея игры была взята из Jet Set Willy и Abu Simbel Profanation.

7. Как появилась компания Creepsoft ? Кто входил в нее ?

Я был единственным программистом, но чувствовал, что мне не хватает знаний для завершения качественной коммерческой игры. По этому я ответил на рекламу в журнале Microhobby, в которой искали людей для разработки видео игр. В результате мы собрали хорошую команду. Три человека вошли в нее изначально. Название компании мы взяли из названия фильма того времени - Creep Show. Мы показали наши работы в офисе Dinámic и Victor Ruiz провел с нами переговоры.





8. Ваши игры Rescate Atlántida и Astro Marine Corps были серьезным скачком в качестве в обеих версиях, как для ZX Spectrum так и для Amstrad CPC. В чем их отличия ?

Я горжусь обеими версиями игры. На ZX Spectrum мы решали проблему ограничения двух цветов для спрайта. На Амстраде мы по максимуму использовали количество цветов. Не смотря на половинки пикселей, чтобы получить 16 цветов, с учетом 4 бит на пиксель, нужно было переместить в два раза больше байтов каждый раз.

9. Как по вашему, почему игры Rescate Atlántida и Astro Marine Corps стали такими успешными ?

Все исходило из нашего желания, усилий и внимания к деталям, нам очень нравилась наша работа.
Игра Rescate Atlántida заняла очень много времени в разработке. Это объяснялось отсутствием опыта, изменения в проекте, созданием портированных игр, военной службой... По этому уже в случае с Astro Marine Corps мы работали компактной командой, и через полгода у нас уже были готовы все версии - Amstrad, MSX, ZX Spectrum.

10. Эти две игры имеют классную музыку, написанную José Antonio Martín и красивые обложки. Каково было влияние Dinámic в процессе разработки ?

Да, это все помогло нам получить хороший результат. Иногда мы могли что то поменять, видя реакцию Dinámic, но это не было давлением, только общая коррекция.

11. Между созданием игр для 8 бит и вашей работой над играми 90-х прошло пять лет. В чем причина такого простоя и почему вы сделали только две части игр для Dinámic Multimedia ?

В 1992 году я окончил математический факультет Мадридского университета (UCM) и решил искать стабильно оплачиваемую работу. Компания Dinámic уже доживала последние годы, а новая еще не появилась, по этому я около трех лет работал в компании Tecnigral (В ней так же работал Ignacio Abril). Дальше я работал снова около трех лет в Dinámic Multimedia. Я работал над несколькими проектами, прежде чем начал работать над PC Fútbol 5.0 и 6.0. Было интересно создать 3D движок с нуля, позже добавив тени игроков и все остальное. Это была возможность работать вместе с великими людьми и были сложные годы. Здесь я уже не был фрилансером, работал по найму над конкретным продуктом. Из-за недопонимания между братьями Ruiz и Carlos Abril я ушел через черный ход. И это был мой последний опыт, связанный с миром видео игр. Текущая работа тоже связана с программированием, но в другой области.

12. Знаете ли вы, что из всех игр Dinámic ваши считаются лучшими ? Как вы оценивали их в то время и что чувствуете сегодня ?

Мы не воспринимали тогда их как сейчас. Это уже были последние годы восьмибитного рынка и продажи были намного ниже. По этому реальность была далека от наших ожиданий и планов, связанных с этими видео играми.

То, что их помнят через почти 30 лет спустя, это придает мне удовлетворение и гордость... Я ни о чем не жалею, и думаю, что сделал все, что мог. Жизнь не состоит только из программирования.

13. Есть мнение, что вы озвучивали игру El Capitán Trueno. Что вы скажете об этом ?

Я не помню об этом ничего и был удивлен, когда увидел упоминание об этом. Я достаточно занимался звуковыми эффектами и процедурами звука и музыки. Я добавлял это в игру для ZX Spectrum 48K. Я даже сделал программу, для создания музыки для игр, **Edimus**, которую первоначально использовал наш музыкант Jose Antonio Martin и которую мы продали Dinámic для внутреннего использования.

14. Вы когда нибудь думали о разработке игр для старых компьютеров ?

Я думал много раз об этом, но не очень серьезно. Сегодня я больше осознаю ретро сцену и возможно подумаю об этом более серьезно.

15. Что вы думаете о современной ретро сцене ?

Я не думаю, что ретро исчезнет, это часть нашей сущности, чтобы постоянно оглядываться в прошлое и важный элемент культурного и технологического развития. Если бы у меня было больше свободного времени и я был немного моложе, я бы без сомнения был бы на этой сцене... Я еще не знаю, где мой предел, потому, что я не дошел до него...

Juan Carlos Naranjo

Video games graphics designer.



Gustavo Tallón

Video games programmer.



На фото - Juan Carlos Naranjo, Pablo Ariza Molina, Jose Antonio Martin Tello.
Juan Carlos Naranjo скончался 26.05.2019 года.

Jose Antonio Martin Tello

Music designer.



1. Как вы начали сочинять музыку для видео игр ?

С момента, когда я купил себе Спектрум, я начал экспериментировать со звуками. У меня был обычный синтезатор Casio, на котором я делал свои первые композиции. Когда я изучал музыку, мне повезло, что у меня были друзья - Pablo Ariza, который занимался программированием и Juan Carlos Naranjo, который занимался графикой. Моя первая музыка для видео игры была сделана для Cómeme (1986 год), которую опубликовал журнал Microhobby.

2. Откуда к вам приходило вдохновение ?

Я никогда не искал его, когда я что то сочинял, всегда был результат. Иногда получалось быстрее, иногда не очень. Сочинение

музыки было очень захватывающим, больше, чем сами видео игры !

3. Ваша предпочтительная платформа для создания музыки ?

Хотя я начинал и очень люблю Спектрум, и на PC я могу создавать музыку намного лучшего уровня, моим фаворитом всегда была Amiga. Я никогда не забуду, когда услышал «Shadow of the Beast», созданную Dave Whittaker. После ограничений на Спектруме, Amiga была прекрасна. По этому я приобрел ее и начал использовать в работе. Наступило время, когда у меня в комнате были почти все компьютеры того времени... но все очень быстро изменилось.

4. Для скольких видео игр вы написали музыку ?

Если считать игру Cómeme и я не ошибаюсь, то для одиннадцати. Хотя я не считаю версии для разных платформ и версию, сделанную мною для Amiga (автором оригинальной музыки для игры Satán был Javier Cubedo). Больше всего я горжусь музыкой к игре Rescate Atlántida, но так же очень впечатляет работа для игры Risky Woods (Amiga), которую я сделал для разных платформ. Особо хочу выделить композиции для PC Fútbol, которые были наиболее профессионально сделаны мною и это был мой максимальный уровень. Я много часов работал над музыкой к этой игре (потратил два сезона), параллельно зарабатывая на жизнь другой работой. Я жалею, что мои отношения с индустрией видео игр закончились так внезапно, так как я практически стал постоянно работать на Dinámic.

5. Вы делали что то еще, кроме музыки ?

В Rescate Atlántida я участвовал в планировании и создании сценария игры, а так же работал над графикой. Но по мере улучшения моих результатов в создании музыки, я начал специализироваться только на ней.

6. В какой компании вы работали над созданием видео игр ?

Моей первой и почти единственной была Dinámic. Лучшими играми были - для Creepsoft. Работа была чем то похожа на миф, мы всегда была расслабленными и в хорошем настроении. Victor Ruiz всегда предавал большое значение музыке и он лично прослушивал каждую композицию, прежде, чем выпустить игру. Единственным здесь исключением была игра Risky Woods, когда я непосредстенно работал с Zeus Software, так же я работал над версией для Amiga игры Oberón 69 (Diabolic/G.LL.).

7. Знаете ли вы, что ваши игры Rescate Atlántida и Risky Woods по прежнему популярны и сегодня ?

В то время я не думал, что музыка будет нравится. Только позже, и благодаря интернету, я понял, как популярны они были в Европе, вместе с нашей игрой Astro Marine Corps. Это был не потребительский продукт, это была часть нашей жизни и по этому о них помнят до сих пор.

8. Как вы работали над игрой PC Fútbol ?

Это было сложное время, так как я работал на нескольких работах в то время. Иногда я посещал офис Dinámic (они уже переехали в район Мадрида Pozuelo De Alarcon), но основную часть времени я работал дома. Так как мы с Pablo Ariza жили по близости, с ним мы общались как разработчики, чаще.

9. Вы занимались видео играми после сотрудничества с Dinámic ?

Мое сотрудничество с Dinámic было последним в этой индустрии. Я вижу, что ретро-сцена в Испании достаточно сильна и активна. Видео игры были важной частью моей жизни и я никогда не переставал думать об этом.

Cómeme
1986
Marte
1986
Rescate Atlántida
1989
Astro Marine Corps
1989
Satán
1989
Oberón 69
1990
Megaphoenix
1991-1992
Risky Woods
1992
PC Fútbol, PC Calcio
1995-1996
Outlaws
2016
Cris, Odd Prelude
2017
Jarlac
2018
The World War Sim. 2
2018

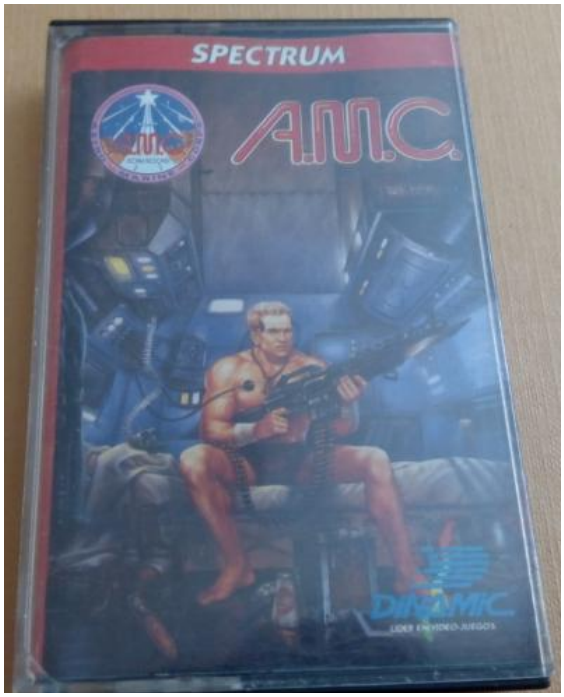














На фото - Creep Soft в 2017 году.





Creep Soft softography

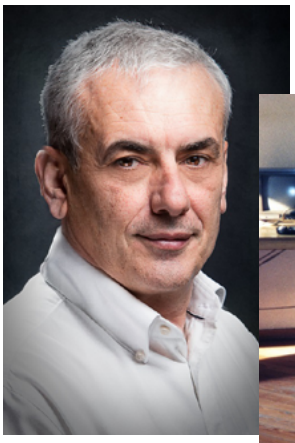
Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Astro Marine Corps	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	Creepsoft/Zeus (Javíer Cubedo, Raúl López Romero, Ignacio Ruiz Tejedor/Pablo Ariza Molina, Jose Antonio Martin Tello)/Fernando Jiménez Villa, Gina (Georgina Daviu), Carmen Sánchez, Ruben Rubio Nielpha, **Ciruelo Cabral**, Ricardo Machuca, Charles Deenen	Dinámic Softw./Dro Soft/Leisure Soft	875-1950 Pts, £9.95-£29.99
Megaphoenix	1991-1992	amiga st	Creepsoft/Dinamic (Daniel Rodriguez, Fernando Jiménez Villa, Ignacio Ruiz Tejedor, Javíer Cubedo, Jose Antonio Herrán Martin, Victor Ruiz Tejedor/Pablo Ariza Molina, Marcos Jourón Berzosa, Ruben Rubio Nielpha, Jose Antonio Martin Tello)	Dinámic Softw.	2500 Pts
Rescate Atlántida	1989	cpc msx zx	Creepsoft/Dinamic (Jose Luis Correa Munoz, Jose Antonio Martín Tello, Juan Carlos Naranjo, Pablo Ariza Molina, Gustavo Tallón, Débora (Carmen Ferrer), Gina (Georgina Daviu), Rubén Rubio Nielpha), Enrique Ventura	Dinámic Softw./ IBSA/Summit	875-1750 Pts, £3.99
Marte	1986	zx	Pablo Ariza Molina, Jose Antonio Martin Tello, Juan Carlos Naranjo	Micro Hobby	
Cómeme	1986	zx	Pablo Ariza Molina, Jose Antonio Martin Tello, Sandra Ariza, Juan Carlos Naranjo	Micro Hobby	



Ópera Soft
Gustavo Fdez.
Balbuena, 25
28002 Madrid
16.10.1986-1994



В Indescomp **Pedro Ruiz** отвечал за Commodore, а **Paco Suárez** - за ZX Spectrum и Amstrad. После ухода команды Made in Spain в 1984 году, Indescomp опубликовала обьявление о наборе новых программистов в команду. Так появился **José Antonio Morales Ortega**.





После того, как он увидел объявление Indescomp, он решил поехать в Мадрид. Проблема была в том, что он жил в другом месте. Перед ним был выбор - Dinámic или Indescomp.

Он вспоминает: «Я начинал заниматься компьютерами в армии. Сначала я увидел там VIC-20, а после купил себе Commodore 64». Его друг имел ZX Spectrum, они оба начали заниматься программированием и видео играми. Главной проблемой было отсутствие прессы и книг по программированию. В его деревне не продавались видео игры, и ему оставалось учить Бейсик. Тогда не было интернета, обмена информацией и это было ужасно. В наличии были только пару журналов Microhobby. Со временем он понял, что нужно использовать ассемблер, так как его программы на Бейсике были намного медленнее, чем те игры, которые он видел на кассетах. К счастью для него, он познакомился с человеком, разбирающимся в этом сложном вопросе. Он потратил полгода на изучение ассемблера. Постепенно он научился создавать подпрограммы и кое что начало получатся.

После собеседования с Pedro Ruiz, с ним подписали контракт. Он был в шоке от увиденного там разнообразия компьютеров - PMDS, ZX Spectrum, Amstrad CPC. С помощью PMDS вы могли контролировать машины удаленно, это было в новинку для него, но постепенно такая работа стала нормой. Кроме этого, непростым был переезд для него в такой большой город, как Мадрид.

После покупки Indescomp компанией Amstrad она начала называться Amstrad España. В самом начале компания состояла из двух частей - Made in Spain и будущей команды Ópera Soft. Под торговой маркой Amstrad España (ее адрес - Aravaca, 22 Madrid 28040) были изданы для примера такие игры: Campeones, Hockey sobre Hielo, Super Tripper, 3D Boxing, 3D Grand Prix, 3D Invaders, 3D Stunt Rider, Glen Hoddle Soccer и добавим игру 1984 года - La Plaga Galáctica (автор - Paco Suárez, изданная под торговой маркой Amsoft). Так же выходили игры для MSX.

Это показало, что компания может сама производить достойные продукты самостоятельно.

Indescomp сосредоточится на аппаратном обеспечении. По словам José Luis Dominguez, из за роста продаж компьютеров и периферии показатели программного обеспечения уже не играли никакой роли.

За 29900 песет они быстро избавились от аппаратов для ко-

пирования кассет, акустики и мебели для всего этого.

После ухода команды Made in Spain и успеха вышеуказанных игр, оставшаяся группа людей Indescomp решила создать свою собственную компанию. Так Ópera Soft с 1986 года стала самостоятельным подразделением, а в Испании появилась третья крупная компания по производству видео игр.

В ее первоначальный состав вошли **José Antonio Morales Ortega** (программист) и **José Ramón Fernández Maquieira** (художник).

После них в команду пришел **Carlos Alberto Diaz De Castro**.





Los gráficos corren a cargo de Carlos Díaz.

Abel Ruiz frente al equipo de desarrollo.

Во главе Ópera Soft стал **Pedro Ruiz**: «Команда Indescomp, занимающаяся программным обеспечением состояла из двенадцати или тринадцати человек, из них четыре - пять человек были заняты видео играми, остальные - пресс центр, консалтинг и другие менее значимые сферы. Не смотря на это, босс Amstrad España - José Luis Dominguez любил выпить с нами чашечку кофе и наши отношения остались на том же уровне. Нас было пять человек - Pedro, Paco, José Ramón, José Antonio, Charly (хужодник). Но на наше счастье, мы вышли на компанию Philips Ibérica. Мы вели с ней переговоры и по соглашению должны были сделать игры для Amstrad CPC и MSX. У нас был компьютер PMDS и мы могли делать версии для MSX». Начиная с 1986 года компания начнет быстро расти благодаря росту профессионализма, росту продаж как видео игр, так и компьютеров для разных платформ. Первое время они занимались программированием на компьютере PDMS.



Pedro Ruiz: «Наши первоначальные инвестиции для запуска компании должны были составить 7 миллионов песет. Но пока что не было финансов и мы были готовы бесплатно сделать версии игр для MSX 1/2. Игры продавались для разных платформ, но в то время Philips интересовали игры только для MSX. Они должны комплектовать нашей игрой каждый компьютер и в итоге мы смогли бы заработать необходимую сумму».

Их сотрудничество было выгодным для обеих сторон так как Philips получила команду разработчиков, а Ópera Soft - оборудование для продвижения видео игр в Испании.

В отличии от других компаний, они начали делать игры сразу для нескольких платформ. PDMS позволял делать качественные игры сразу для разных платформ. Paco Suárez: «У нас все выглядело профессионально в офисе. Благодаря PDMS мы могли делать те же вещи, что и наши конкуренты. Когда журналисты зашли в наш офис, они были удивлены нашими компьютерами, так как это были редкие вещи в Испании. Эти машины очень облегчали нашу работу».

Кроме создания игр, Ópera Soft должна была сделать операционную систему для MSX2 и создать инструментарий разработика. Так же была задача создать офисный пакет с текстовым процессором и графическим редактором. В результате в 1988 году появилась офисная программа **Ease** (Philips Desktop).

Pedro Ruiz: «Продажи компьютеров были лучше, когда в комплекте был хороший набор программного обеспечения. Была конкуренция, и разработчики старались сделать именно свои программы лучшими на рынке».

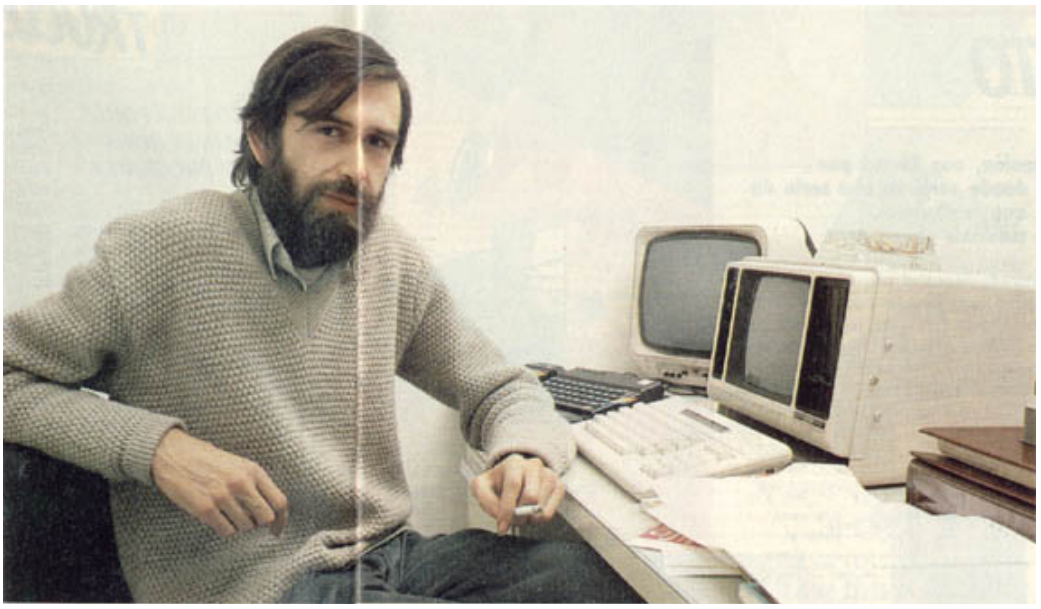
У новой команды были две проблемы для начала - не было названия ком-



Charly, sentado ante su puesto habitual de trabajo, un AMSTRAD CPC 664.







пании и помещения для работы. Кто то из команды сказал, что нашел офис в Ópera, Plaza del Remedio. Офис имел балкон, большие комнаты.

Paco Suárez: «Я думаю, что это я предложил - почему бы не назвать компанию Ópera Soft ?»

Pedro Ruiz: «Paco Suarez является одним из лучших программистов, которые я видел в своей жизни. Он создает четкую структуру при разработке игры, с графическим и музыкальным движком, сценарием игры. По этому сделать версии игры для разных платформ было чисто технической проблемой. Если немного изменить графику, она уже готова для другой платформы. Графические движки намного ускорили время портирования игры». Разработка игры в Ópera Soft была очень проста. Графический дизайнер создавал графику для игры, а Paco Suárez, Pedro Ruiz и José Antonio Morales Ortega делали три проекта игры для разных платформ - параллельно друг с другом. Каждый из них отвечает за свою версию игры. Paco Suárez разрабатывал инструментарий для программистов, Pedro Ruiz занимался ассемблером, помнил все строчки кода даже через две недели.

Ópera Soft имела свою систему планирования. Первая версия игры - создавалась для Amstrad, потом Amstrad PCW, Spectrum, MSX 1/2 и PC, когда он появился на рынке. Было заметно, что лучшая версия игры была сделана для Amstrad, оригинал. Начальная графика так же была сделана для него. Игры для PCW хорошо продавались и Ópera Soft была лидером в Испании и одной из немногих в мире, которая делала достаточно много игр (17) для этой платформы. Остальные испанские компании сделали 13 игр для PCW. Как только Ópera Soft сделала графический движок для PCW, игры стали создаваться очень быстро - версию для этой платформы можно было сделать за неделю. Так же для ускорения работы было создано свое руководство по аппаратной части компьютера.

Pedro Ruiz: «В те времена мало кто в Испании использовал Unix. У нас все было в наличии. Наличие систем PDMS ускоряло отладку программ и мы мог-

ли быстро находить ошибки в коде». Pedro Ruiz так же занимался управленческими функциями в компании, но экономические и технические решения принимались коллегиально.

1986 год был годом организации компании Ópera, появления первых ее релизов. В компании работало всего лишь пять человек.

Наступил 1987 год, в котором были выпущены четыре игры: **Camelot Warriors** (версия игры для C64), **Goody**, **Livingstone Supongo**, **The Last Mission**.





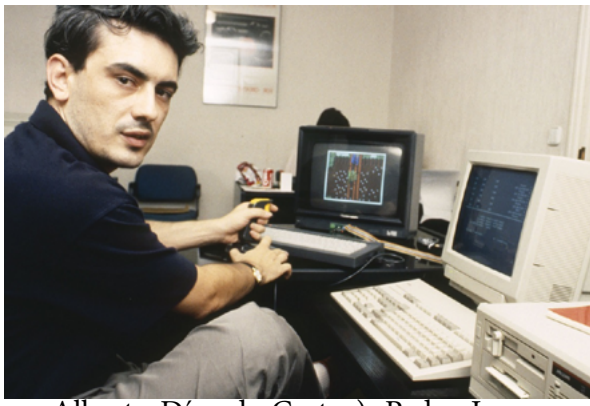




Указанная версия для C64 была работой по контракту с Philips и издателем стала компания Dinámic. Livingstone Supongo - игра, ставшая иконой как Ópera, так и испанских видео игр, созданная с использованием выше упомянутой системы PMDS. Это была приключенческая игра, в которой игрок управляет исследователем Ливингстоном. Игра была достаточно сложна, имела хорошую графику и управление. Все это позволило издать ее в Великобритании (Alligata Software, £8.95). Она стала единственной из игр Ópera Soft, изданной вне Испании.

Paco Suarez Garcia участвовал в создании только двух игр для Ópera Soft - **Cosa Nostra** (1986) и **Poogaboo** (1991), это объяснялось тем, что он не постоянен в создании видео игр - все зависело от его настроения. Paco Suarez Garcia: «Видео игры всегда казались мне интересной темой, так как позволяло решать технически очень интересные задачи. Но я не люблю делать одно и тоже постоянно... мне намного интереснее новые технологии, поиск новых инструментов и алгоритмов. По этому я ненавижу повторять одну и ту же вещь в работе».

Начальник отдела по разработке видео игр в Ópera Soft - José Antonio Morales Ortega: «Мы не зарабатывали роялти на издании игры в Великобритании, так как у нас не было человека, отвечающего за финансы. В Испании мы продавали наши игры по хорошей цене, так как игры имели хорошую упаковку и были сделаны качественно. Когда пришел Paco Pastor, это снизило качество упаковки игры и мы снизили цены с 2100 до 875 песет. Новым издателем наших игр стала компания M.C.M.». The Last Mission - аркадная игра, одна из последних, написанная ранним составом Ópera Soft (Pedro L. Ruiz López и Carlos



Alberto Díaz de Castro). Pedro L. Ruiz López: «Мы были командой и все было общее в то время. Я сделал почти все версии игр для PC. Обычно мы начинали делать игру для Amstrad CPC, так как он был наиболее отличающимся по звуку и цвету. Когда игра была готова, ее распределяли между всеми программистами и делали одновременно версии для других компьютеров. Срок разработки игры был примерно полгода. Livingstone Supongo я не делал, разве что возможно только версию для DOS. Так же я сделал какую то из ее версий для Amiga и PCW».

Игра **La Abadía del Crimen** (1988 год). Два монаха прибыли в аббатство и начали расследовать происходящие там убийства. Игра сделана на основе известного романа Умберто Эко - Il nome della Rosa (Имя Розы). Эта игра так же является иконой золотого века испанских видео игр. Благодаря ей стали знамениты ее разработчики - **Paco Menéndez** (программирование) и **Juan Delcán** (графика).



Игру начали разрабатывать в 1987 году. Чем захватывает игра, даже через многие годы ? Она живая, жизнь в аббатстве идет

строго по расписанию и главные герои должны строго выполнять все по минутам - как молитву так и ночной отдых. Игра вышла на первой странице обложки журнала Microhobby (февраль, #162), игре было посвящено пять страниц журнала, опубликована карта игры и интервью с Paco Menéndez. Как вы уже помните, Paco Menéndez был среди основателей группы Made In Spain, участвовал в создании игр Fred, Sir Fred.

Но этот парень всегда шел против течения, не соглашался с предложенными ему контрактами. Fernando Rada: «Paco участвовал в разработке игры и не стремился оставаться в каких либо рамках контракта». Juan Delcán родился в Канаде (Quebec), в пять лет переехал жить в Севилью. Будущие члены команды Made in Spain присутствовали на курсах информатики, и Juan Delcán выбрал для себя работу с графикой. Он сделал заставку для игры Sir Fred и был очень рад оплате за свою работу. Carlos «Charly» Granados: «Программирование для Paco было хобби, а не бизнес. Параллельно с играми, он сделал программу для проектирования печатных плат, делал вещи, которые не имели практического применения». Juan Delcán: «Paco проходил военную службу, параллельно изучал телекомунникации. Я познакомился с ним во время учебы в университете. Так мы начали вместе работать над видео играми. Он рассказал мне о своей идее новой игры и выбрал меня для создания графической части игры. Мы читали книгу Умберто Эко и были знакомы с сюжетом. Автор отказал нам в использовании оригинального названия, по этому мы должны были изменить название игры. Им стало La Abadía del Crimen». Механика игры очень отличалась от того, что было создано в испанских видео играх. Игра была разделена на семь фаз (дней недели), каждый день игрок расследует преступление и выполняет свои монашеские обязательства. Расследование могло вестить только ночью, но только не попадаясь на глаза настоятелю аббатства. В игре нет классических жизней у игрока, вместо этого есть показатель ежедневных обязательств. Игрок мог контролировать обоих главных героев. В игре менялось положение камеры как только игрок покидал предыдущий экран. Сама игра была сделана за год и была готова за несколько месяцев, до того как она оказалась на полках магазинов. Juan Delcán: «Инструменты работы графического дизайнера в первой половине 80-х были очень примитивны. Не было никаких программ для рисования. Я рисовал рисунки на сетчатой бумаге и по пиксельно переносил рисунок на компьютер, где Paco соединял все с кодом игры. Я делал аббатство основываясь на знаниях романской и готической архитектуры.

Я читал книги, посвященные монастырям этой эпохи. Это было мое первое практическое задание по подобной графике. В игре было полноценное аббатство - с церковью, галереей, комнатами монахов, столовой и большой библиотекой. Все это представляло собою большой лабиринт определенной сложности». Игра была сделана для 48Kb памяти, память использовалась максимально и были предприняты попытки сжатия кода. Эта игра была лучшей, сделанной в Испании, программист не предполагал, что ее будут портировать на другие компьютеры и соответственно делал ее под конкретный компьютер. Первая версия игры распространялась через отца Paco Menendez и результаты были плохи (компания Mister Chip). Цена на игру для ZX Spectrum - 995 песет, для других платформ - до 2250 песет. Испанские компьютерные журналы очень хвалили игру, но коммерчески она потерпела неудачу. Как ни странно, но игра не была издана вне Испании. Paco получил премию как лучший программист 1987 года. Это была последняя написанная им видео игра, он больше не захотел заниматься видео играми и хотел посвятить себя вещам, которые бы изменили мир. У него был сложный характер, что не было совместимым с работой в группе, свои часы работы и методы программирования. Его гениальность признают сегодня коллеги из Ópera Soft - José Antonio Morales, автор ремейка игры, который непосредственно изучал оригинальную игру - **Manuel Pazos**.

Сестра Paco - Malena: «Мы переехали жить в Мадрид в возрасте шести-семи лет. Примерно с десяти лет он начал дружить с Juan Delcán».

Juan Delcán: «Он с детства был непоседой и всегда искал новые впечатления. Мы с ним взбирались на почтовые ящики, автомобили и самые высокие тогда для нас деревья».

Carlos «Charly» Granados: «У него была впечатляющая способность учиться и использовать полученные знания. На то, что мы тратили усилия, он делал легко. Вместе с тем, он был неорганизован в коллективе и имел сумасшедшую голову, был сам по себе, не имел никакого планирования в своей работе, иногда ничего не делая целыми днями, и тут же посвятив целую ночь работе над видео игрой. Многое,

что он создал для игры La Abadía del Crimen было передовым в то время». Pedro Luis Lopez (Ópera Soft) дополняет: «Это был один из гениев программного обеспечения Испании в то время. Технически, мало кто из нас был на его уровне программирования и введения новых идей для видео игр. Когда мы получили заказ на новую видео игру от Philips, он отказался от работы над игрой, так как уже потерял мотивацию как разработчик видео игр. Он хотел делать только то, что нравилось ему. По этому мы расстались с ним». Видимо он потерял мотивацию из-за того, что уже не мог сделать такую же необычную игру, как La Abadía del Crimen. José Antonio Morales: «Paco принял окончательное решение в начале 1989 года, после полутора лет пребывания в Ópera Soft».

В 1987 году в компанию пришел **Gonzalo «Gonzo» Suárez**. Его появление совпало с появлением там и Paco Menéndez.

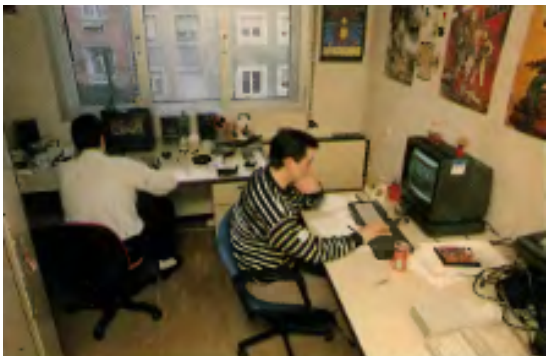


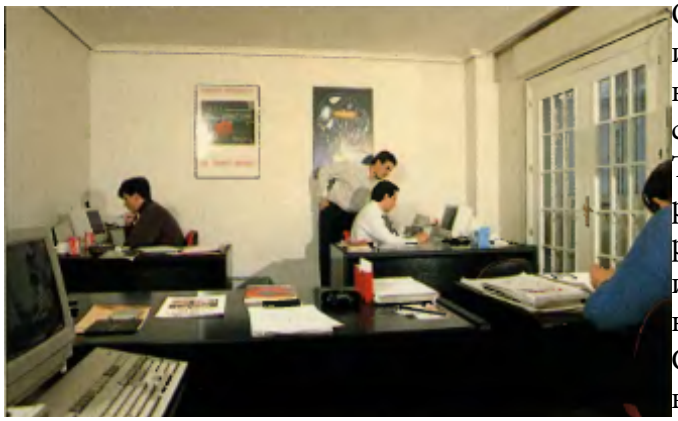
Он вспоминает: «Paco имел четкое видение разработки видео игры, что включало в себя не только одно программирование. Он рассматривал все глобально, в отличии от многих других, был более пластичен и раньше других представлял себе конечный результат.

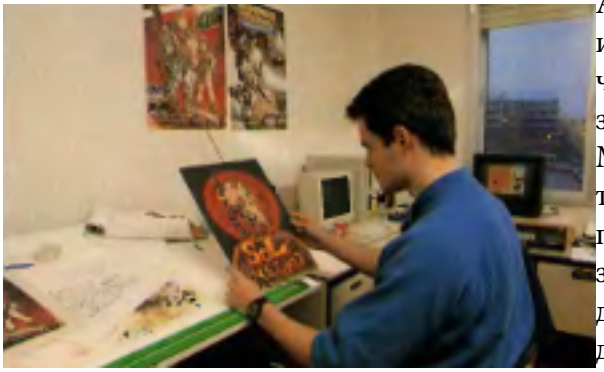


На фото: Gonzalo Suárez, Carlos Díaz, J. R. Fernández Maqueira, J. A. Morales, Paco Súarez, Ernesto Fernandez и Abel Ruíz. Сидят - Pedro Ruiz и Arturo Fernández.

Paco слишком много поставил на свою игру (La Abadía del Crimen), так как он не добился коммерческого успеха с этой игрой, то уже не было смысла делать что то лучшее. Для него это стало позором, и естественно он не хотел никакого сотрудничества ни с кем и никаких видео игр больше. Как мне рассказала его сестра, Paco несколько раз впадал в сильную депрессию, что и привело его к решению совершить суицид в 1999 году».







Ópera Soft брала качеством игр, а не количеством. У компании не было таких средств, как у Dinámic или Topo Soft. Так же компания работала со сторонними разработчиками, а иногда издавала игры, созданные другими компаниями. Gonzo был знаком с известным хакером Miguel Ángel Villas «Abraxas» и однажды сказал ему, что он сделал хорошую защиту для видео игры. Miguel сообщил ему о том, что Ópera нанимает программистов, которые занимаются взломом видео игр. Через пару недель его взяли на работу в Ópera. Paco Suárez Garcia вспоминает: «Он сделал

эту работу и мы взяли его. Кто смог обойти защиту - получает контракт». Первым его компьютером был ZX80, позже ZX81. Gonzalo (Gonzo) Suárez: «Когда я прибыл в Ópera мне дали задание взломать защиту их видео игры. Полагаю, игра называлась Livingstone Supongo». José Antonio Morales Ortega: «Он пришел к нам, когда мы заканчивали игру Livingstone Supongo. У него уже были свои идеи, он хотел развиваться». Первой его игрой в Opera стала **Goody** (1987 год, цена 875 песет).



На фото - José Antonio Morales Ortega, José Ramón Fernández Maquieira (коммерческий директор), Gonzalo Suárez и Julio Martin (Topo Soft).





Gonzalo Suárez вспоминает: «Я всегда был независимым от родителей. С четырнадцати или пятнадцати лет я жил на свои заработанные деньги. Когда я пришел в Ópera Soft заработной платы хватало только на аренду жилья и кашу из детского питания. Я жил недалеко от места работы и это так же было хорошо в то время». Когда он пришел в Ópera Soft, у него уже были идеи видео игр. Так и появилась его первая игра Goody. У него были таланты как в программировании, так и в создании графики. Часто он работал над игрой совместно с другим программистом - José Antonio Morales Ortega. Он вспоминает: «Я был первым, кто показал ему движок игры Livingstone Supongo. После этого он работал над игрой Goody. Он мог на лету рисовать главного героя в своем блокноте, и это качество всегда нравилось мне. У нас в команде было несколько графических дизайнеров и конкуренция в этом плане мне была по душе. Я думаю, что мы были сильнее технически, чем работая над графикой, и Gonzo влил новую кровь в команду. Goody родилась на основе Livingstone Supongo, я помог ему с этой новой игрой и после работы с ним понял, что он стал одним из нас, одним из Ópera Soft».



В Ópera Soft было принято не указывать, кто разрабатывал видео игру, так как много кода делалось общими усилиями компании. Второй проект Gonzo появился в последние недели 1989 года. Игра **Sol Negro** (875 песет). Управление главным героем было похоже на то, что использовалось в известной игре Jet Pac. Игра состояла из двух частей и вторая часть запускалась после ввода кода, полученного после прохождения первой части видео игры.

В 1988 году Ópera Soft не была слишком занята разработкой видео игр. Из пяти ее программистов (Pedro L. Ruiz López, Paco Suárez Garcia, Gonzalo Suárez, Paco Menéndez, José Antonio Morales Ortega) по разным причинам только двое были заняты разработкой видео игр. Pedro L. Ruiz López: «Я люблю, когда все аккуратно и имеет структуру,

мне нравится убирать лишнее, чтобы получить максимальную эффективность при минимальном коде. В разработке программ то же самое, что и в авиастроении - есть структура, каждый делает свою часть самолета. В голове находится структура программы, все остальное нужно объединить - графику, звук, анимацию». Gonzo Suárez: «Наши программисты были хороши каждый по своему - José Antonio Morales был очень скрупулёзен, очень работоспособен и наделен творческими способностями. Paco Suárez мог легко решать сложные задачи, но тяжело работал в команде. Paco Menéndez сочетал блестящие способности программиста и творческой личности».

В 1989 году вышла игра **Mutan Zone** (875 песет), программирование - José Antonio Morales Ortega, так же аркадная игра с футуристическим фоном.





1989 год для Ópera Soft начался успешно - команда переехала из старого, маленького офиса в центре Мадрида в новый - двухэтажную виллу в районе Arturo Soria. Здесь появился новый наемный работник - девушка, отвечавшая за кухню и уборку. Вкусные блюда создавали атмосферу как у себя дома, и сотрудники были очень довольны своей работой. Программирование занимало время с 10 до двух часов дня, потом сотрудники спускались на первый этаж и проводили время за обедом. Еще одним преимуществом и обнадеживающим моментом был найм известного разработчика графики для обложек видео игр - **Alfonso Azpiri** (до этого он работал с компанией Dinámic). Gonzalo Suárez: «Я думаю, это была моя идея нанять Alfonso Azpiri для получения более качественных обложек - Ulises, Gonzzalezz». Но Ópera Soft имела свое слабое место - слабое общение с прессой видео игр. В то время пресса уже влияла на игроков, благодаря рекламе менялся рынок видео игр. У компании не было человека, похожего на Pablo Ruiz из компании Dinámic, не было стратегии по защите своего продукта, компания просто занималась тем, что нравилось.





В 1989 году появились игры: **Corsarios**, **Gonzzalezz** (обе по 875 песет), **Livingstone Supongo 2**, **Mot**, **Mutan Zone** (все по 1200 песет), **Ulises** (цена 875 песет). Так же вышли три игры для светового пистолета - **Guillermo Tell**, **Solo**, **Trigger** (все по 1200 песет). К почти половине (кроме четырех) из них графику для кассетной обложки сделал Alfonso Azpiri.

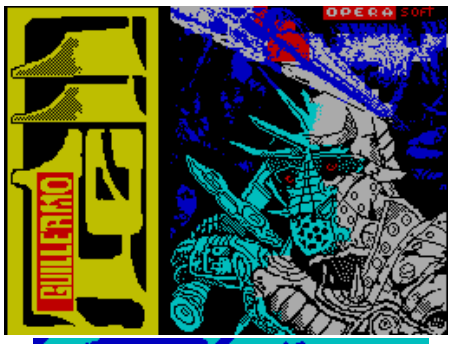

















Pedro Ruiz, el jefe, pero uno más programando.

В летний период игры обычно не слишком хорошо продаются. Всеми ожидаемый успех обернулся крахом продаж. Pedro Ruiz:

«После выхода игры Mot мы получили большие финансовые проблемы. У нас были большие планы, мы выпустили много, примерно 12-15 тысяч копий игры. Но все непроданные копии вернулись к нам обратно». Дистрибьютором в Испании была испанская компания M.C.M., во Франции (для Amiga, CPC, PC, ST) - UBI Soft». Так же UBI Soft распространяла компиляцию **Super Pack Gunstick**, в которую вошли три игры от Ópera Soft для светового пистолета.



Хорошо продавалась только вторая часть Livingstone Supongo. Почему вышла вторая часть ? Компания увидела, что конкуренты так же выпускают новые части популярных игр и в итоге рискнула. Это была единственная игра Ópera Soft, вышедшая в двух частях.

Игры для светового пистолета программировал Pedro Ruiz. К сожалению, таких игр было выпущено очень мало и большого распространения Gunstick (разработка компании из Мадрида - **MHT Ingenieros, S.L.**) не получил. Разработчик светового пистолета заказал несколько игр и Ópera Soft продала готовые продукты этой компании. Далее MHT Ingenieros добавлял эти игры в свой комплект для продажи.

Еще одной причиной кризиса в Ópera Soft стал уход Paco Suarez: «Мы видели приближение кризиса, снижение цен не было проблемой, нужны были инвестиции в лучшие продукты, использование новых компьютеров. Соответственно новые игры требовали больше времени, больше усилий и людей. Без всего этого невозможно было развиваться. Мы не занимались этим, только портировали игры с Z80 на 16-битные машины. Я сделал несколько программ, которые преобразовывали ассемблер 8 бит для ассемблера 16 бит - Motorola или Intel. Но мы не воспользовались новыми возможностями этих машин, и это было крахом. Средств для инвестиций не было, по этому мы не смогли выпускать игры следующего поколения. Команда должна увеличиться, появятся менеджеры проектов, разработка должна стать более профессиональной».

После выхода игры Mot из компании ушел ее разработчик - Gonzalo Suárez. Компания продолжает терять не только в продажах но и в людях. Кро-



ме Gonzalo ушли Paco Suarez и Pedro Ruiz López. Gonzalo Suárez вспоминает: «Я ушел из-за своих амбиций сделать полноценную игру. Особенностью производства видео игр в Ópera Soft было то, что графический дизайнер выполняет в основном свою работу и не остается времени на программирование. Я был очарован программированием и успешно занимался графикой. Ópera не могла себе позволить, чтобы не программист создал свою полноценную игру от начала до конца, и я решил уйти. В итоге только на половину была завершена игра «**Crazy Billiards**» для ZX Spectrum». По словам José Antonio Morales, в компании любили бильярд и много вечеров играли в рабочее время, по этому появление этой игры было логичным. Но так как дела в Ópera Soft уже шли на спад, не было времени на завершение игры.

Gonzalo Suárez: «После ухода из Ópera Soft, мы начали искать сотрудничество со всеми издателями, постоянно делали новые игры. Работа на пределе в Ópera Soft стала нормой для меня, по этому в других компаниях я чувствовал себя расслабленно. Я уже мог делать видео игры быстро и качественно - **Cyberbig** (Zamonarr) для Animagic, **Duck Out !** для Xortrapa, работал с Dinámic и другими компаниями. У нас был конвертер, которых позволял получать код быстро и версию для нужной платформы мы могли сделать за две недели. За эти две недели мы спали по нескольку часов, но это работало и приносило деньги».

Компания работала над видео игрой **Ángel Nieto Pole 500cc**. Pedro Ruiz López работал над игрой, но в итоге отказался от проекта: «Он не видел будущего, продажи видео игр для 8 бит падали. Для PC рынок еще был не развит, доступа к консолям из Японии не было. На новое оборудование и команду разработчиков не было финансов. По этому он начал поиск более перспективного направления».

Оригинальную обложку сделал иллюстратор **Juan Carlos Ferrigno**. Он подтвердил мне это в письме.





Pedro Ruiz y Angel Nieto después de la firma del contrato, el primer fichaje de Opera Soft.

В это время в команду пришел новый графический дизайнер - **Kostandin Igor Ruiz López**. Он сделал эту игру и проработал с José Antonio Morales Ortega последние два года существования компании (до 1992 года). Он вспоминает: «Я хорошо помню, как приехал с братом на своих мотоциклах к офису компании, чтобы подписать контракт». Игра Ángel Nieto Pole 500cc была одной из последних успешных



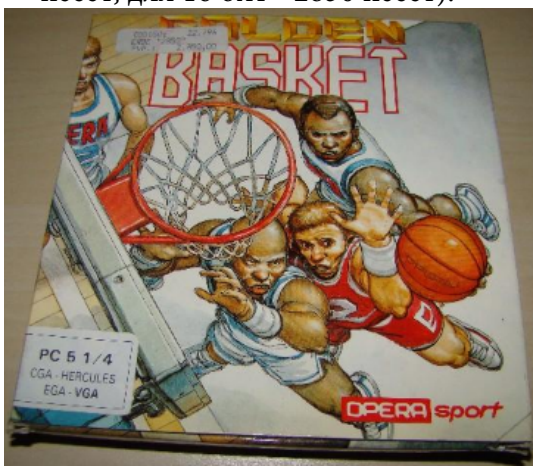
игр Ópera Soft. Цены на игру были 1200-2250 песет, для 16 бит - 2850 песет. Издатель в Испании - компания M.C.M. Игру сделали примерно за 3-4 месяца, и компания потратила много сил на ее завершение. С появлением этой игры Ópera запускает торговую марку - **Ópera Sport**.

Второй игрой из этой серии стал симулятор бокса **Poli Diaz** (цена

1200-2250 песет, 16 бит - 2850 песет), издатель так же System 4, S.A. Игра была не плоха, с интересным изометрическим видом, но так как уже рынок пошел на спад, так и игра исчезла без особых успехов в продажах. Следующими спортивными играми стали - симулятор футбола **Mundial de Futbol** (цена 1200-2250 песет, для 16 бит - 2850 песет) и симулятор баскетбола **Golden Basket** (цена 1200-2250 песет, для 16 бит - 2850 песет).







Дальше появляется аркадная игра **Mithos (Mythos)**, (разработчик - **Comix**, цена 1200-1900 песет, для 16 бит - 2850 песет).



Аркадная игра, в которой действия происходят в СССР, в ваших руках судьба страны - **Soviet** (цена 1200-1900 песет, для 16 бит - 2850 песет). Последней в 1990 году стала аркадная игра **Sirwood** (цена 1200-1900 песет, для 16 бит - 2850 песет), состоявшая из четырех частей. Ее программист José Antonio Morales Ortega вспоминает: «Чтобы усложнить игры, мы начали делать их в четырех уровнях. Мы очень устали, и игру уже делали без особого желания. Люди уходили из команды и мы уже не могли работать на прежнем уровне. Низкая прибыль и кризис нанесли окончательный удар, после которого мы продержались только пару лет».





В 1990 году издана игра **Rescate En El Golfo** (разработчик True Softw., цена 1100 песет). В 1991 году появились две игры - спортивный симулятор **Jai Alai** и продолжение игры 1983 года (Bugaboo the Flea) **Poogaboo** (цены 1200-2250 песет для 8 бит и 2850 песет для 16 бит). Игры содержали Padlock защиту (всего у компании было пять таких игр). Ставка на известность первой игры не сработала, игра получила низкие оценки в 213 номере журнала Microhobby.





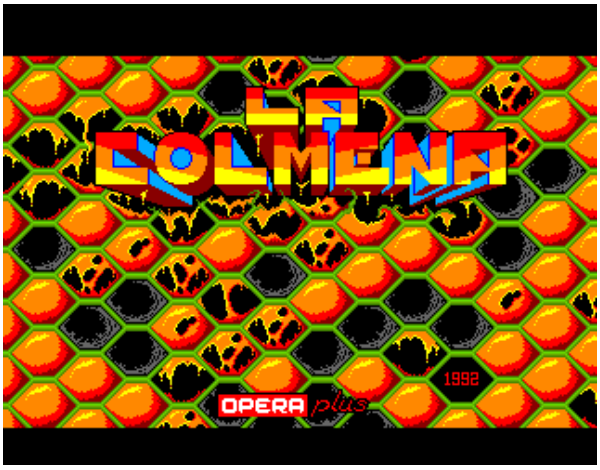
Последние два года работы компании связаны с серией игр **Ópera Plus**. Так в 1992 году появилась игра с элементами стрип казино **La Colmena** (для 16 бит, цена 4995 песет). Издатель увидел слишком много эротики в обложке игры и Alfonso Azpiri пришлось закрыть часть девушки в ее окончательном варианте. Так же появились компиляции спортивных игр - **Opera Super Sports** (цена 2650 песет) и **Olympic Games 92**.

Pedro Ruiz: «Ópera исчезла, так как мы были просто группой друзей, романтиками и пионерами в сфере видео игр, даже не были классической компанией. Мы хорошо проводили время и не собирались зарабатывать деньги. Игры стали напрягать, когда мы все время занимались одним и тем же и мы устали от этого. Время пролетело так быстро, что мы даже не заметили». Далее - интервью с разработчиками компании.











Pedro Luis Ruiz López

Video games programmer. Director Ópera Soft.

1. Как вы начали заниматься разработкой видео игр ?

Это было примерно в 1983 году, когда начали появляться первые персональные компьютеры, которые могли подключаться к телевизору... у меня уже был опыт с Commodore PET CBM, ассемблером 6502. Я купил себе Vic-20 и использовал его дома. Первую небольшую игру я представил Indescomp, одной из немногих компаний, продававшей видео игры. Во время посещения этой компании я увидел там Paco Suarez и Paco Portalo, которые в то время закончили делать игру La Pulga. Меня поразила эта игра - я не видел ничего подобного в то время. В итоге я сделал для Indescomp игру Booga-Boo the Flea (C64 версия). С помощью предоставленного Indescomp компьютера C64 я сделал игру меньше, чем за месяц. С тех пор я начал работать в Indescomp. Первым моим портированием с ZX Spectrum на C64 стала игра Fred.

2. Где было ваше рабочее место, откуда к вам приходило вдохновение ?

В то время я работал в их офисе (Мадрид, Paseo de la Castellana). Речь не шла об вдохновении, так как я в основном посвятил себя тому, что создали другие.

3. Ваш первый компьютер, ваш любимый 8-битный компьютер, предпочтительная среда для разработки ?

Первый - Commodore Vic-20, любимый - Amstrad CPC, хотя я с теплотой вспоминаю C64. Наименее нравился ZX Spectrum (из-за клавиатуры и графики), далее идет Amstrad CPC, хотя недалеко от него ушли MSX и C64.

4. Сколько игр вы сделали, какой из своих игр вы больше всего гордитесь ?

Я не знаю точное количество. В Indescomp и Ópera Soft мы делали как оригинальные игры так и играли в игры для других платформ, сделанные нашей компанией. Я больше занимался портированием игр и больше всего мне понравилась игра The Last Mission.

5. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

У меня не было такого, было интересно решать разные технические проблемы, я отлично провел время в те годы.

6. Опишите атмосферу в Indescomp - одного из лучших в то время разработчиков в Испании.

Невероятная атмосфера - смесь дружбы, учебы и волнений. У нас не было ни в чем недостатка, я все еще поддерживаю связь с бывшими коллегами из Ópera Soft.

7. Для Indescomp вы делали игры La Pulga и Fred. Что вы расскажете об этих играх ?

Для роста на рынке мы много работали и нужно было конкурировать не только с испанскими компаниями, так как почти все в то время импортировалось из Великобритании.

8. В 1986 году часть разработчиков Indescomp решила создать компанию Ópera Soft. Что заставило вас принять такое решение всего за год до того, как Indescomp стал Amstrad Spain ?

Это была мотивация, Indescomp начала заниматься только продажами компьютеров Amstrad, бизнес видео игр занимал все меньше места в ее бизнесе. По этому мы решили сами разрабатывать видео игры.

9. Ваша самая известная игра - The Last Mission (1987). Расскажите о ней.

По моему это была первая игра Ópera Soft для Amstrad CPC. В ней мы синхронизировали обновление экрана с вертикальной разверткой видео, в результате чего движение в игре стало плавным. Эта проблема всегда была мне интересна с точки зрения реализации на практике. Меня удивляет, что еще есть люди, играющие в наши игры. Со мной связался русский программист и я узнал, что в наши игры играло целое поколение людей (кстати, без выплаты роялти). Он сделал римейк The Last Mission.

10. Ópera Soft сначала делала игры для Amstrad CPC. Это было связано с вашей работой в Indescomp ?

Я так не думаю. Это была универсальная платформа с точки зрения графики, цветов и видеорежимов.

11. Одним из безошибочных отличий видео игр Ópera Soft были ее обложки. Кто делал обложку для The Last Mission ?

Я не уверен, возможно это Juan Giménez.

12. Расскажите о ваших играх Trigger и Solo.

К нам обратился разработчик игровой периферии, разработавший Gunstick. Нас попросили разработать несколько видео игр для этого оборудования. Мы сделали версии для четырех платформ.

13. Вы когда-нибудь думали о разработке видео игры для ретро компьютеров ? Чем вы занимаетесь сейчас ?

Нет. Я разрабатываю программное обеспечение для авиации. Мне очень приятно, что есть люди, которые посвящают часть своего времени ретро видео играм. Впечатляет объем информации о ретро видео играх.

14. Ваши любимые ретро видео игры.

Super Hang-On, Sorcery Plus (Amstrad CPC), и конечно La Abadía del Crímen.

José Ramón Fernández Maquieira

Commercial director.



1. Как появилась Ópera Soft ?

Команда разработчиков покинула Indescomp и решила основать Ópera Soft. Директором стал Pedro Luis Ruiz López, остальные участники получили равные права в управлении компанией.

2. Вы принимали участие в создании разных версий игры La Abadía del Crimen, каким вы помните ее автора Paco Menéndez ?

В то время мы работали над играми Fred и Sir Fred. Все были сумасшедшими - говорили о битах, байтах, стеках, символьных картах и другом. Эти слова звучали для меня, как китайский язык. Они реально жили и любили то, чем занимались. Хуже всего было то, что это казалось заразительным ! Первые эскизы его игры я увидел незадолго до того, как ушел из Indescomp. Его идея использовать роман Umberto Eco была удивительной. Игра была очень детализирована и у каждого персонажа была своя жизнь... все, как в романе. Когда Ópera Soft уже была создана, Paco Menéndez еще не присоединился к нам,

не смотря на то, что он часто бывал в наших офисах, мы не могли и мечтать, что он будет работать с нами. Свою работу он обсуждал с Pedro Ruiz, Paco Suarez, José Morales. Так он принял решение доделать проект в новой группе. В итоге, были сделаны версии для разных компьютеров и игра готовилась к выпуску. Paco Menendez был исключительным человеком, с которым связаны хорошие воспоминания как во время его работы в Ópera Soft, так и после ухода.

3. Если посмотреть, вы участвовали в играх: Dip Dip (MSX, 1985), Supertripper (MSX, 1985), La Abadía del Crimen (MSX, PC, 1988), Livingstone Supongo II (1989), Ángel Nieto Pole 500 (1990).

На самом деле я мог бы сказать, что мои игры - только Dip Dip и Ángel Nieto Pole 500. Dip Dip - моя первая игра, она не появилась бы без помощи Paco Suarez, José Antonio и Pedro Ruiz. Я думаю, это первая графика для Carlos Alberto Díaz de Castro и первая музыка для Ángel Zarazaga.

Ángel Nieto Pole 500 - вторая игра, в создании которой я участвовал. Игра была бы не возможна без José Antonio, J. Alberto Ochoa Fernández, Carlos Alberto Diaz De Castro. Я особенно горжусь режимом двух игроков, когда у каждого игрока своя часть экрана, чего не было по моему до этого ни в одной игре для 8 бит.

Livingstone Supongo 2 - игра полностью José Antonio Morales Ortega.

Supertripper - я не припомню, чтобы делал версию для MSX, хотя вполне реально.

Вероятно я сделал все или почти все версии игр Ópera Soft, особенно для PC и MSX/MSX2, а также PCW, ZX Spectrum.

При программировании наших игр, сразу учитывалось, что ее будут портировать на другие машины. Мы просто переделывали графику из оригинала и перекомпилировали музыку (если один и тот же процессор) или преобразовывали код (если другой процессор) исходной версии. Этот метод позволил нам сделать одновременным запуск для 7 или 8 платформ, а так же быстро пополнять наш каталог новыми платформами.

4. Как вы общались с другими компаниями ?

Отношения с Made in Spain начались во времена Indescomp, и они были очень легкими и сердечными. Pedro Ruiz сделал свой Fred для C64, позже к нам присоединился Paco Menédedez. У нас были хорошие отношения с братьями Ruiz из Dinámic. Camelot Warriors для C64 сделала Ópera Soft (Pedro Ruiz и José Antonio), издателем стал Dinámic. Это помогло нам тогда с финансированием компании.

С Topo Soft мы мало контактировали, больше сотрудничали с Erbe и M.C.M. Они не были нам конкурентами, я всегда думал, что чем больше испанских компаний, тем лучше для нас. Мы многому научились у них, сотрудничая с Dinámic, Made in Spain, Zigurat. Фактически реальными конкурентами были пираты и большие английские и американские разработчики.

5. Испанские игры похожи по своей сложности прохождения. Вы знали, насколько сложно было пройти игру до конца ?

Это было обусловлено экономически. Игрок не должен был потратить всю зарплату и пройти всю игру за пару часов. С другой стороны, на ленту не могли записать большую игру. Нашим тестировщиком был брат Pedro, для него все было очень легким. Для таких неуклюжих, как я, мы всегда публиковали трюки, которые помогали пройти игру более легким способом.

6. По вашему, 16 битные компьютеры были причиной краха испанских разработчиков видео игр ? В то время вы видели завершение вашей работы ?

На самом деле это не так. Наши продажи для ST, Amiga и PC были иногда лучше, чем для 8 бит. Так же верно, что наши игры, кроме PC версий и некоторой версии Amiga не соответствовали возможностям этих машин. За очень короткое время исчезли ST, Amiga, CPC, MSX и ZX Spectrum.

Так как Sega и Nintendo были закрытыми для нас платформами, единственным рынком оставался PC. Японцы решали, кто может разрабатывать игры и изначально монополизировали продажу видео игр для своих платформ.



Pedro Ruiz, director de Opera Soft, en un momento de la firma, junto a Francisco Javier Díez de Polanco.



Francisco Javier Díez de Polanco saluda a Ernesto Maquieira, director de marketing de Opera. Los autores del cómic, Ignacio Moreno y Alfonso Azpiri estuvieron también presentes.

Carlos Alberto Díaz de Castro «Charly»

Video games graphics designer.
August 1986 - November 1993



1. В Ópera Soft вы были руководителем графического отдела. Был ли рост по вашему после Indescomp ?

Так как мы решили самостоятельно контролировать свои продукты, создали свою компанию. Прыжок был очень крутым и рискованным. Летом 1986 года Pedro Ruiz, José Antonio Morales и José Ramón Fernández - программисты и я, как графический дизайнер. Нам пришлось немало потрудится, чтобы получить результат и остаться на рынке, мы работали в выходные дни и на праздники... не было никаких поблажек ! Так же мы имели проблему с выбором названия компании, пока не нашли в метро станцию Ópera... так и получилось Ópera Soft. По мере роста компании, мы набирали графических дизайнеров, ведь графика в играх - это то, что видно сразу и я отвечал за результат всего отдела.

2. Мы собрали список ваших игр: Dip Dip, Supertripper, Wrangler, Champions, Football, Robin - все в период Indescomp. Ópera Soft: Livingstone I-II, The Last Mission, Sol Negro, Goody, Mutan Zone, Mot, Trigger, Solo, Angel Nieto Pole 500, Mundial de Fútbol, Jai Alai, Poogaboo (La Pulga II), La Colmena.

Из периода Indescomp вы должны добавить Slapshot, Exterminator. Одно из названий я так и не смог запомнить, игра была выпущена только в Великобритании. Так же в период Ópera добавьте игру Cosa Nostra.

3. Вы общались с Paco Menéededez, как вы запомнили работу над La Abadía del Crimen ?

Да, мы общались с ним во время работы в Ópera Soft. После прочтения книги Умберто Экко, он придумал видео игру и вместе с Juan Delcán приступил к работе над проектом. Эта игра стала новинкой для Испании и ее 3D графики была совершенной в то время. Мы пытались договориться с Умберто и назвать игру так же как и его книгу, но в итоге вы знаете название.

4. Расскажите об опыте работы Ópera Soft с компьютером MSX.

Мы всегда начинали делать на Amstrad CPC и никогда не думали, что нужно делать порт и следовательно учитывать нюансы каждого компьютера, а тем более когда речь идет об наименее совместимом компьютере - MSX.

5. Какими отношения были у Ópera Soft с Topo, Made in Spain и Dinámic ?

Абсолютно нормальными. Paco Menéededez - пришел из Made in Spain, для Dinámic мы сделали порт для C64 игры Camelot Warriors, с Topo Soft мы мало общались.

6. Ваша любимая игра Ópera Soft ?

Я бы выбирал между Livingstone Supongo 2 и Mutan Zone. В версии для Amstrad CPC мы использовали меньше цвета, но больше разрешение экрана, было хорошее движение персонажа и врагов. Что касается второй части игры, она имела пещерный ландшафт и была менее экзотической. В версии для Amstrad CPC мы не могли разместить огромного монстра, это было ужасно, так как он был в других версиях игры. Так же жаль, что в то время мы сделали только CGA версию игры, и по моему версия для VGA была бы очень хорошей. Так же я очень доволен, как сделана графика для Mutan Zone.

7. Одним из отличием игр того времени была их высокая сложность, что требовало от игрока предельной точности для прохождения. Что вы скажете об этом ?

Да, я должен признать, что наши игры в основном были довольно сложными. Это было вызвано тем, чтобы игроки не могли пройти игру за один день, но конечно, были трюки бесконечной жизни для всех, кто нуждался в этом.

8. Robin - одна из наименее известных игр для Amstrad CPC. Она появилась в 1986 году, когда вы работали в Indescomp. Это одна из лучших ваших игр ?

Да, игра очень нравится мне, одна из лучших игр по графике в то время.

9. Ограничение по времени сказывалось на ваших играх ?

Да, это сказывалось на творческом аспекте при разработке видео игр. Это влияло на качество игр, так как они могли бы быть сделаны лучше. Нас спасало то, что у нас был большой штат разработчиков, но в начале у нас было только пять человек, представляете, себе. Когда я сам отвечал за графику, разработку карт, уровень сложности... мне пришлось работать для четырех программистов - это было настоящим адом. Кроме того, иногда я контролировал качество отдельных наших игр. После появления у нас **José Alberto Ochoa Fernández** и Kostandin Igor Ruiz López все изменилось и я мог более тщательно работать над проектами.

10. С появлением 16 битных компьютеров многие испанские компании закрылись. Как это происходило в Ópera Soft ?

Еще в 1991 году компанией управляли три партнера. В этом году мы поняли, что видео игры, которые появляются на рынке, больше не были просто разработкой обычной связки программиста и графического дизайнера, наступили времена других команд. После игры La Colmena мы работали над интерактивным приложением для PC (проект SIFO), который помогал изучать слабослышащих людей. Мы потратили на него два года, после чего Ópera Soft прекратила разработку новых проектов.

José Antonio Morales Ortega

Video games programmer, co-founder Ópera Soft



Livingstone Supongo
1986-1987
Camelot Warriors
1987
Livingstone Supongo 2
1989
Mot
1989
Mutan Zone
1989
Sirwood
1990
Ángel Nieto Pole 500cc
1990
Jai Alai
1991
La Colmena
1992

1. Как вы познакомились с миром программирования ?

У меня первыми компьютерами стали ZX Spectrum и Commodore Vic-20. После этого я начал работать в Indescomp. Paco Suarez занимался исследованиями и разработкой программ, J. R. Fernández занимался административными и коммерческими вопросами, C.A. Díaz - управлял графическим отделом, а я руководил командой разработчиков видео игр.

2. Расскажите о вашем сотрудничестве с Philips Ibérica.

Мы использовали те же компьютеры, которые были в Indescomp и делали программы для MSX-2. После контракта с ними, мы должны были разработать графическую оболочку с типичными приложениями - текстовым процессором, базой данных, электронными таблицами, графическим пакетом и так далее...

Позже наш проект EASE появился на PC. Первые полтора года мы сами занимались дистрибьюцией наших видео игр, но позже этим занялись новые люди - Ernesto Fernández и Arturo Fernández. Кроме того, мы запустили систему автоматизации и управления на заводе компании Colgate, делали программное обеспечение для национального банка.

3. В первой половине 80-х в Испании было мало разработчиков видео игр, ими руководили очень молодые люди и рынка как такового не было. Что вы скажете ?

Работа в Indescomp связана с сотрудничеством с Amstrad. Мы делали для них игры, взамен они дали нам права на продажи своих компьютеров. Так мы уже более менее начали разбираться в этой индустрии. Indescomp развивался в сфере продаж компьютеров, уделяя меньше внимания разработке программ. Так появилась идея создать свою компанию именно для видео игр. В нее вошли люди из Indescomp и Made in Spain. У нас был хороший доход, особенно если считать, что большинство из нас были очень молодыми людьми в то время.

4. Как появилась идея создать игру Livingstone Supongo ?

Идея появилась у меня в придорожном ресторане, когда я увидел обложку музыкального фильма... с этого момента мы начали заниматься приключенческой игрой.

5. Как создавали игры в компании - внешними группами (фрилансерами) или самой компанией ? Сколько времени уходило на игру для 8 бит ?

Большинство игр сделаны нашими разработчиками, у нас была система по разработке с определенными правилами, рассчитанными на облегчение портирования на другие платформы. Среднее время разработки - от 4 до 6 месяцев, а затем тяжелая работа по портированию. У других компаний этим могли заниматься фрилансеры. У нас была программа, которая преобразует ассемблер Z80 в 68000 и 8086, а так же стандартная библиотека по разным архитектурам для обработки команд, видео, звука и клавиатуры. У нас был свой отладчик и компоновщик для 68000, свои редакторы карт, графики и музыки. Наша работа была многопользовательской на базе UNIX, которая эмулировала Z80, 6502, 8086... это привело к значительному росту производительности.

6. Есть разные мнение о причинах, по которым закрылись компании разработчиков из Испании: пиратство, особенности рынка, запоздалый переход на 16 бит.. как вы думаете ?

Да, примерно 80% игр на рынке были пиратскими, продажи игр для новых машин (Amiga, Atari, PC) не покрывали даже 10% от вложений в их разработку, 8 битный рынок падал, и консоли захватывали рынок. Главное - небыло инвестиций для разработки но-

вых игр для более мощных компьютеров, а продажи за границей требовали более сильных компаний, которые имели связи на более крупных рынках.

7. Большинство обложек для ваших видео игр сделали Alfonso Azpiri или Juan Giménez. Как вы решали, кто делает обложку ?

Основная часть была сделана Alfonso, так как он нам нравился и работал недалеко от нас.

8. Ваша игра La Colmena (1992) выделялась среди прочих красивой обложкой сексуального содержания. Как она появилась ?

Она не была очень дорогой игрой для разработки, но уровень обложки был выше среднего. В то время было очень сложно сделать игру прибыльной, хотя отзывы были положительными.

9. Что случилось с игрой Exterminator для ZX Spectrum ? Игра вышла для Amstrad CPC в 1987 году, но для Спектрума ее восстановили только в 2016 году.

Когда мы делали игры для Indescomp, часть из них так и осталась не изданными. О ней мне напомнил Carlos Alberto Díaz de Castro.

Gonzalo «Gonzo» Suárez Girard

Video games programmer and graphics designer



Livingstone Supongo
1986-1987
Goody
1987
Mot
1989
Solo
1989
Sol Negro
1989
Duck Out !
1989
Crazy Billiards
1989
Mister Gas
1990
Simulator Profesional De Tenis
1990
Swiv
1991
Arantxa Sánchez Vicario Tenis.
Commandos 1-2-3
1998-2001

1. Как вы начинали в индустрии видео игр ?

У меня был ZX80, ZX Spectrum, как и многие, я начинал с Basic, ассемблера. В то время не было никакой документации и для меня это было тайной, которую интересно разгадать. Я делал свою игру и предложил ее Ópera Soft, им понравилось и так я начал работать над их видео играми. Первой игрой была Livingstone Supongo.

2. Что это была за игра, которую вы им предложили ?

Это Goody. Сначала я думал, что нахожусь на одном с ихними программистами уровне, но когда начал работать, я понял, что был неправ. Там я многому научился у Pedro Ruiz, очень талантливого человека, с которым я общался на протяжении всей своей карьеры. Так же талантлив был Paco Suarez. Мне очень нравились видео игры и то, что можно сделать в этой сфере, было неописуемо. И сейчас ваши возможности огромны.

3. Как появилась идея Goody ?

Я хотел сделать такую игру, которой еще не было на рынке и это меня мотивировало. Игра была очень сложной. Тестировал ее младший брат Pedro Руиза, мы специально усложнили ее, как он хотел для своего уровня прохождения.

4. Это был большой успех для вас и компании ?

Да, игра очень хорошо продавалась. После нее я работал над играми Mot (с José Antonio Morales Ortega) и Sol Negro. Игры получились очень хорошими. Так же я начал делать игру Crazy Billiards, но мы ее не закончили. Кроме того, я делал портирование игр для других компьютеров.

5. Почему вы не завершили Crazy Billiards ?

В компании хотели, чтобы я больше занимался графикой, а я хотел сделать что то свое и по этому ушел. Вместе с Javier Fáfula мы создали компанию, которая портировала игры на PC. Там мы работали над игрой Arantxa Sánchez Vicario Tenis. Javier занимался программированием, а я - графикой. Она так и не появилась, хотя была закончена. Я общался с издателем по поводу этой игры и на тот момент у него была только половина суммы, которую мы хотели. Я нагрубил ему и выбежал за дверь. Вот почему игра так и не вышла.

6. Почему Ópera Soft ушла из бизнеса ?

Как вы знаете, Erbe снизила цены на видео игры... но это повлияло не на пиратство, а на компании. Никто не смог противостоять этому падению цен.

José Vicente Pons Alfonso

Video games programmer





1. Как вы начинали в индустрии видео игр ?

Я начинал с калькулятора TI-57, AS/400, языка RPG II, далее был ZX 81. В 1984 году я купил свой первый ZX Spectrum, копировал коды из игровых журналов и так начал разрабатывать игры для дистрибьюторов Sygran, SPE и некоторых других. С **Eduardo Bellver Castañ** мы работали над своей игрой Ulises. С нею мы направились в Мадрид и так оказались в Ópera Soft. Там я работал над играми Corsarios, Golden Basket, Guillermo Tell, Livingstone Supongo 2 (версии для Amiga, ST), Mithos. Для Diabolic делал игру Tuma 7.

2. Для каких платформ вы делали игры ?

Дома у меня были Amstrad с дисковой системой, в компании мы использовали PC 80286, ассемблер и графический редактор, далее код перебрасывали на тестовый компьютер, который обычно так же был Amstrad. Позже эту версию использовали для других платформ. Предпочтительной платформой для разработки был PC.

3. Ваш любимый восьмибитный компьютер ? Ваши любимые игры ?

Это Amstrad, с которым я вошел в мир программирования, на ZX Spectrum мне не нравилась резиновая клавиатура. Ant Attack, Ulises, La Abadia del Crimen, Las Tres Luces de Glaurung, Batman, Freddy Hardest, The Great Escape.

4. Вы общаетесь с коллегами из Ópera Soft ?

На различных мероприятиях общаемся с Gonzalo Suárez, реже - с José Antonio.

5. Как завершилось сотрудничество с Ópera Soft ?

Меня утомляли постоянные поездки в Мадрид и стресс, связанный с этой работой и я решил уехать в Валенсию. Там мы создали свою компанию **Cómix**. Когда то менеджер по развитию компании José Antonio зашел в наш офис Cómix (в Веленсии) и сказал нам: «Мальчики, все кончено». В то время мы работали над проектом изометрической игры «**Jekill and Hide**». Некоторые говорят, что это произошло из-за появления на рынке консолей, другие виноватым считают падение цен Erbe. Конечно, это была смена цикла и мы были не готовы к этому.

6. Чем вы занимались после Ópera Soft ?

Мы создали Cómix, и в этот период сделали две игры. Первая (**Tuma 7**) была сделана в спешке, для Delta Software. Второй была **Mithos**. Далее, я делал программное обеспечение для управления персоналом и позже создал свою компанию **Exelweiss**. Сейчас я работаю там генеральным директором, мы делаем видео игры для мобильных телефонов, и под заказ.

7. Вы думали когда-нибудь о разработке видео игр для ретро компьютеров ?

Нет. Но я признаю, что скучаю по тем временам. Программирование на ассемблере мне нравится намного больше, чем использование других языков. Ретро сцена - это прекрасно.



Eduardo Bellver Castañ

Video games programmer







COMIX: UNA NUEVA COMPAÑÍA

Es muy probable que los nombres de Eduardo Beiber y Jose Vicente Pons no os suenen demasiado en un primer momento, pero, sin duda, comenzaréis a asociar ideas si os decimos que son los autores de «Ulises» y «Guillermo Tell», editados ambos por Opera. Ahora acaban de convertirse en noticia al protagonizar una gran aventura:crear su propia compañía de software.

Comix es el nombre de sede central en Valencia. Su primer lanzamiento llevará el título de «Tuma-7» y reproduce la acción en una base sumergida de la Tierra en un planeta aliado, desde el que se recibe una señal de socorro. El juego mezcla el estilo de las aventuras conversacionales con el más puro arcade, predominando este último.

«Tuma-7» aparecerá en principio en las versiones de Spectrum, Amstrad.

В один прекрасный день я увидел демонстрацию игры La Pulga. Меня очень впечатлила игра и я решил купить себе компьютер. Примерно в возрасте 14-15 лет я купил себе Amstrad CPC. Первое время я работал за компьютером дома.

Всего я разработал в те годы 6 игр. Первой игрой стала Sputnik (1986 год, для CPC). Первой моей профессиональной игрой стала Ulises (для Amstrad CPC). Мы сделали эту игру вместе с José Vicente Pons. После разработки Ulises я начал работать в Ópera Soft. Моя работа в компании заключалась в программировании и разработке игровой идеи. Первые версии мы делали для Amstrad CPC, а затем - для других компьютеров.

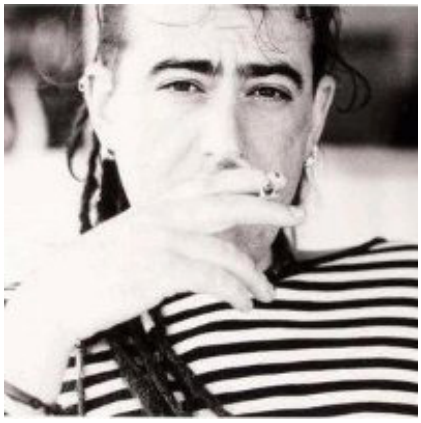
Вместе с ним мы создали свою компанию - Cómix. Позже, к нашей команде присоединился художник **José Luis Queral Herrero**. Причина - наши семьи все еще жили в Валенсии, а Ópera Soft находилась в Мадриде. Так же уже был виден кризис 8-битного рынка. По этому мы сотрудничали с ними удаленно. Первая игра под торговой маркой Cómix - Ulises. Сначала я работал дома над версией для Amstrad CPC, потом - в офисе Ópera Soft над версиями для других платформ, вместе с программистами компании.

Для Ópera Soft мы сделали игру Corsarios (для Amstrad CPC, 1989) - я делал первую часть, José - вторую.

В 1990 году вышли две игры - Golden Basket и Mithos. В первой игре мне пришлось пожертвовать плавностью спрайтов (компьютер слишком медленный для прорисовки и управления 10 спрайтами). Mithos была сложной для игрока. Издатель Delta выпустил игру Tuma-7. В то время нам было выгоднее предложение этого издателя.

Kostandin Igor Ruiz López

Video games graphics designer



Графический дизайнер, работавший в компаниях: True Soft, Zigurat, Ópera Soft, SPE, CRL, Pyro Studios.

1. Как вы начали разрабатывать видео игры ?

У меня появился ZX Spectrum 16k, я начал изучать Basic, далее мы начали обмениваться играми и общаться с программистами, которые знали ассемблер Z80. В то время я жил в Bilbao, в родительском доме, но потом я переехал в Мадрид и живу здесь более 25 лет. Позже я увидел Amstrad CPC с его экранным режимом 0, потрясающий MSX, PCW, для которой мы сделали много классных игр.

2. Откуда к вам приходило вдохновение в те времена ?

Музыкальные группы, фильмы и аркадные машины.

3. Ваша предпочтительная платформа для разработки ?

Мне нравятся консоли Nintendo.

4. Сколько игр вы сделали на сегодняшний день и какой из них вы больше всего гордитесь ?

Я делал очень много игр, иногда более десяти в год - для мобильных телефонов S40, S60, 8, 16 битных компьютеров и консолей, игровых автоматов... конверсии для разных систем и другие проекты. Лучшей я считаю **Jungle Warrior**, так как она была сделана дома, без давления по времени, а не за деньги или по работе.

5. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Иностранные компании больше соблюдают закон и платят лучше. Хуже всего я сотрудничал с Virgin Spain, они перестали платить и это привело к закрытию нашей компании Atomic Entertainment.

6. Ваша функция в видео играх ?

Обычно я делал графику, проекты и прототипы. Я работал в Ópera Soft, Pyro Studios, где я был несколько лет ведущим дизайнером.

7. Что вы расскажете о вашей первой игре Evaristo el Punky (1988 год) ?

Моя первая опубликованная игра, с уже готовым движком и собранной мной командой разработчиков.

8. Ваша игра Jungle Warrior сделана вашей командой True Soft, куда вошел Iñigo Ayo Blázquez. Ее до сих пор помнят многие игроки.

У нас был только ZX Spectrum, но Zigurat предоставил нам Amstrad CPC, MSX для портирования на эти платформы. Я приехал для этого в Мадрид и познакомился с компанией Made in Spain. Меня впечатлил их размах.

9. Как вы оказались в Ópera Soft ?

Они позвонили мне в Bilbao, так как я занял призовое место на соревнованиях по графике для ZX Spectrum. Там я заменил Gonzalo Suárez, который ушел от них. Первой моей игрой для них стала Sirwood, далее я делал игры с Pedro Ruiz и Ángel Zarazaga Escribano. Я работал в разных испанских компаниях, но из тех, кто делал для 8 бит, я выбрал Ópera Soft.

10. В играх для Amstrad CPC вы предпочитали режим 0 или 1 ? В вашей игре Rescate En El Golfo, которую издала Ópera Soft первый уровень сделан в режиме 0, а второй - в 1.

Я обожаю оба режима, у одного больше цветов, у другого больше разрешение экрана, и ни один из них не смешивает цвета ! :)

11. Многие из ваших игр имеют отношение к спорту: Olympic Games 92, Power Spike: Pro Beach Volleyball, Tour 91, World Football, Poli Diaz, Ángel Nieto Pole 500cc и другие. Является ли спорт одним из ваших увлечений ?

Нет, я только занимаюсь дайвингом. Но мы делали такие игры, так как у нас были лицензии на эти игры.

12. Как вы создали игру Soko Sex (1994) ?

Это версия игры Sokoban, мы получили заказ от Bit Managers. За границей игра известна как Peter Box Sokoban, в Испании вышла как Soko Sex.

13. Среди ваших игр для Nintendo мы выбрали Dragon Ball Z: Taiketsu, Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II. Вам нравится создавать графику для Gameboy ?

Да, мне нравилось создавать графику для консолей, так же мы сделали версии для PS и PC.

14. Вы думали о разработке видео игр для ретро компьютеров ?

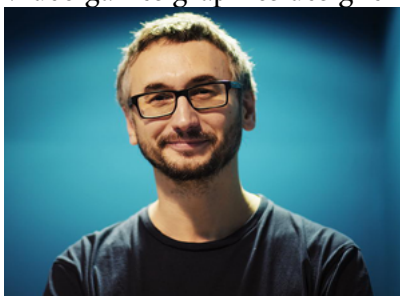
Да, фактически я делаю и готовлю несколько таких игр. Ретро сцена модна сейчас и все хотят ретро вещи сейчас. Мне хотелось бы сделать небольшую игру для небольших консолей, без спешки и с ресурсами для производства.



На фото - Pedro Ruiz Lopez, Jose Antonio Morales, Paco Suarez, Carlos Diaz de Castro, Jose Ramon Fernandez Maquieira.

José Luis Queral Herrero

Video games graphics designer Cómix/Ópera Soft 1990-1991



Ernesto Fernández-Maqueira

Comercial and marketing Ópera Soft, Jefe producto Erbe, Arcadia, Jefe marketing Nintendo Iberica, España



Ópera Soft softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
2 Por 1: Goody + The Last Mission	1988	cpc zx	compilations	Opera Soft, S.A.	2250 Pts
2 X 1: Corsarios + Mutan Zone	1989	cpc dos msx zx	compilations	Opera Soft, S.A.	875-2850 Pts
2 X 1: La Abadia Del Crimen + Sir Fred	19??	cpc msx zx	compilations	Opera Soft, S.A.	
2 X 1: La Abadia Del Crimen + Sol Negro		cpc zx	compilations	Opera Soft, S.A.	875 Pts
5 Exitos de Opera Soft	1990	cpc dos msx zx	compilations	Opera Soft, S.A.	1350 Pts
Ángel Nieto Pole 500cc	1990	amiga c64 (**unreleased**) dos cpc msx pcw st zx	José Ramón Fernández Maquieira, José Alberto Ochoa Fernández, Carlos Alberto Diaz De Castro, José Antonio Morales Ortega/Kostandin Igor Ruiz López, Juan Carlos Ferrigno	Opera Sport/Opera Soft, S.A./IBSA	1200-3500 Pts
Camelot Warriors	1987	c64	Opera Soft, S.A. (Pedro L. Ruiz López, José Antonio Morales Ortega), Alfonso Azpiri	Dinámic/Ariola Soft	875 Pts, £8.95
Corsarios	1989	amiga cpc dos msx pcw st zx	Eduardo Bellver Castañ, José Alberto Ochoa Fernández, José Vicente Pons Alfonso, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A./M.C.M.	875-3900Pts
Cosa Nostra	1986	cpc msx zx	Paco Suarez Garcia, Pedro L. Ruiz López, Carlos Alberto Diaz De Castro, Laugi	Opera Soft, S.A./ Loriciels	975-3200 Pts
Crazy Billiards (**unpublished**)		zx	Gonzalo Suárez Girard	Opera Soft, S.A.	
Deaf Mute Kids	1993	dos	Hernán Castillo Brian	Opera Soft, S.A.	
EGOS 1.5	1986	msx	Opera Soft, S.A.	Philips Spain	
E.A.S.E. v.1.4.	1988	dos, msx2	Opera Soft, S.A.	Philips Interactive Media, Inc.	
Golden Basket	1990	c64 (**unreleased**) cpc dos msx psw zx	Eduardo Bellver Castañ, Pedro L. Ruiz López, José Alberto Ochoa Fernández, José Luis Queral Herrero/Eduardo Miguel Belver, José Vicente Pons Alfonso, Kostandin Igor Ruiz López, Juan Giménez	Opera Sport/Opera Soft, S.A.	1200-3500 Pts
Gonzzalezz	1989	cpc dos msx pcw zx	Ángel Zarazaga Escribano, José Alberto Ochoa Fernández, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A.	875-3900 Pts
Goody	1987	c64 (**unreleased**) cpc dos msx msx2 pcw zx	Gonzalo Suárez Girard, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro L. Ruiz López	Opera Soft, S.A.	875-3900 Pts
Guillermo Tell (Gunstick, lightgun)	1989	cpc dos msx zx	José Vicente Pons Alfonso, José Alberto Ochoa Fernández, Pedro L. Ruiz López, Juan Giménez	Opera Soft, S.A.	1200-1750 Pts
Jai Alai	1991	amiga c64 cpc dos msx pcw st zx	Narciso Quintana Varo/Daniel Gutiérrez González, José Antonio Morales Ortega, Adolfo Gutiérrez González, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Sport/Opera Soft, S.A./M.C.M.	1200-2850 Pts
La Abadía del Crimen	1987-1988	cpc dos msx zx	Paco Menéndez, Juan Delcan, José Luis Queral Herrero, Pedro L. Ruiz López/José Ramón Fernández Maquieira	Opera Soft, S.A./ M.C.M./ERBE	975-3900 Pts
La Colmena	1992	amiga dos st (**unreleased**)	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz de Castro, Alfonso Azpiri	Opera Plus/Opera Soft, S.A./System 4, S.A.	4995 Pts
Livingstone Supongo	1986-1987	c64 cpc dos msx msx2 pcw st zx	José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Diaz De Castro/ Gonzalo Suárez Girard, Laugi	Opera Soft, S.A./ Alligata Softw./ Microids/M.C.M.	875-3900 Pts, £8.95-£14.95
Livingstone Supongo 2	1989	amiga cpc dos msx pcw st zx	José Antonio Morales Ortega, José Ramón Fernández Maquieira, Carlos Alberto Díaz De Castro, José Vicente Pons Alfonso, Pedro L. Ruiz López, Juan Giménez	Opera Soft, S.A./M.C.M.	1200-3900 Pts
Mithos aka Mythos	1990	cpc dos msx pcw zx	Eduardo Bellver Castañ/Comix (José Vicente Pons Alfonso, José Luis Queral Herrero), Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A.	1200-2850 Pts
Mot	1989	amiga c64 dos cpc msx pcw st zx	Gonzalo Suárez Girard, José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz De Castro, Ángel Zarazaga Escribano, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri, José Ignacio Moreno Cuñat	Opera Soft, S.A./M.C.M.	1200-3900 Pts

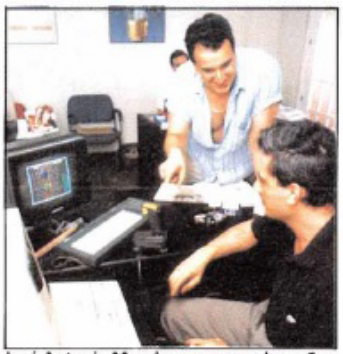
Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Multi Sports	1990	cpc zx	compilations	Opera Soft, S.A./ Dinámic Softw.	
Multi Sports 2	1992	cpc	compilations (Golden Basket, Fernando Martin Basket Master, Basket Master, Mundial De Futbol, Michel Futbol Master Super Skills, Angel Nieto Pole 500, Aspar G. P. Master)	Opera Soft, S.A.	
Mundial De Fútbol	1990	cpc dos msx pcw zx	Ángel Zarazaga Escribano, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro L. Ruiz López/Kostandin Igor Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Sport/Opera Soft, S.A.	1200-3500 Pts
Mutan Zone	1989	cpc dos msx pcw zx	José Ramón Fernández Maquieira/ José Antonio Morales Ortega, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro L. Ruiz López, Juan Giménez	Opera Soft, S.A.	875-3900 Pts
Olympic Games 92	1992	dos	Iñigo Ayo Blázquez, Rafael Fernández, Kostandin Igor Ruiz López, Ángel Zarazaga Escribano, Alexis Ruiz, Miguel Kuskritz, Jesús Casado, Juan Carlos García Galan, David López Guaita, Alfonso Azpiri	Opera Plus/re-release Zeppelin games in 1993	
Opera Storys 1	1989	cpc msx zx	compilations	Opera Soft, S.A.	
Opera Super Sports	1991	cpc dos msx zx	compilations/Alfonso Azpiri	Opera Plus/Opera Soft, S.A./System 4, S.A.	2650 Pts
Pack 3	1988?	dos	compilations (Goody, Last Mission, Livingstone Sup.II)	Opera Soft, S.A.	995 Pts
Pack Opera 25	1994	dos	compilations (26 games)	Digital Dreams Multimedia	2995 Pts
Poli Diaz	1990	cpc dos msx pcw zx	Juan Carlos García Galan, José Alberto Ochoa Fernández, Miguel Kruskritz/Cande Softw. (Kostandin Igor Ruiz López)	Opera Sport/Opera Soft, S.A./System 4, S.A./M.C.M./IBSA	1200-3500 Pts
Poogaboo (La Pulga II)	1991	cpc dos msx zx	Paco Suarez Garcia, Carlos Alberto Díaz De Castro, Ángel Zarazaga Escribano, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A./ IBSA	1200-2850 Pts
Sirwood	1990	amiga cpc dos msx pcw st zx	José Antonio Morales Ortega, Kostandin Igor Ruiz López, Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A.	1200-3500 Pts
Sol Negro	1989	amiga cpc dos msx pcw st zx	Gonzalo Suárez Girard, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro L. Ruiz López, Ricardo Cancho Niemietz, Juan Giménez	Opera Soft, S.A./M.C.M.	875-3900 Pts
Solo (Gunstick, lightgun)	1989	cpc dos msx zx	Pedro L. Ruiz López, Carlos Alberto Díaz De Castro, Gonzalo Suárez Girard	Opera Soft, S.A.	
Solo+Bestial Warrior+Target Plus+Trigger (Gunstick)	1989	cpc	compilations	Opera Soft, S.A.	
Soviet	1990	cpc dos msx pcw zx	David López Guaita, Kostandin Igor Ruiz López, Pedro L. Ruiz López	Opera Soft, S.A.	1200-3500 Pts
Summer Pack	1990	cpc dos msx zx	compilations	Opera Soft, S.A.	
The Last Mission	1987	cpc dos msx msx2 pcw zx	Pedro L. Ruiz López, Carlos Alberto Díaz de Castro	Opera Soft, S.A./ Loriciels/M.C.M./ Discovery Informatic	975-3500 Pts
Trigger (Gunstick, lightgun)	1989	cpc dos msx zx	Pedro L. Ruiz López, Carlos Alberto Díaz De Castro, Pedro Ruiz, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A.	1200-1750 Pts
Ulises	1989	cpc dos msx pcw zx	Cómix (Eduardo Bellver Castañ, José Vicente Pons Alfonso), Pedro L. Ruiz López, Alfonso Azpiri	Opera Soft, S.A.	875-3500 Pts



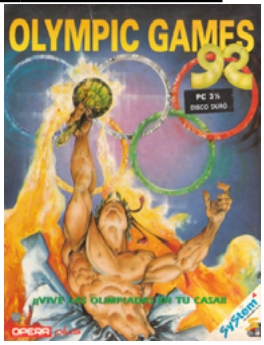


Opera Soft nació casi al mismo tiempo que Topo, pero no ha pasado por los altibajos de esta última. Formada por muchos de los antiguos integrantes del equipo de programación de Indescomp, se ha caracterizado por la gran calidad de sus trabajos y por la moderación en el lanzamiento de nuevos títulos.

Los chicos de Opera Soft. En la foto inferior vemos al jefe del equipo de programación de Opera trabajando en un nuevo proyecto.



José Antonio Morales programador y Carlos Díaz co-autor de los gráficos junto a Gonzalo Suárez han trabajado durante meses para llevar a Mot a la pantalla.





Xortrapa Soft, S.L.

Madrid
1986-1990

Компанию создали три испанских разработчика - **Julián Alarcón Ayala**, **Alberto Blanco García** и **Joaquín García**. Двое из них до этого работали в Erbe/Topo Soft/Animagic, но из-за определенных разногласий решили создать свою компанию. К ним присоединился программист **Miguel Angel Pau Diaz**. Компания сотрудничала с фрилансерами - Gonzo Suarez Girard, Francisco J. Fáfula, **David Brioso Santos**, **Fernando de la Villa**, **Ignacio Ferreras**.
Кроме того, одним из основателей компании является дистрибьютор Dro Soft.
Joaquín García был графическим дизайнером, использовал программу Art Studio. Над игрой **Triple Comando** (для CPC, MSX, ZX, цена 875-1750 песет) разработчики работали около 15 месяцев, начав разработку еще во времена работы в других компаниях. Они довольны результатом, так как игра завершена и опубликована в 1988 году. Идея игры взята из известной игры Comando, но игру сделали менее аркадной и более реальной. Так же в игре реализовано управления тремя персонажами, небольшая боевая стратегия, детализация игры. Было продано более 27000 копий игры. **Double Dragon** - версию для MSX сделала **Xortrapa**, для Amstrad CPC - **Animagic**.
В 1994 году Julián Alarcón создал компанию Paradise Interactive Software. В 1995 году они начали анализ игры Commandos. В 1996 году его компания вошла в состав Pyro Studios, которая в 1998 году выпустила игру **Commandos** (более трех миллионов копий по всему миру).







На фото - Joaquín J. Garcia, Alberto Blanco García, Julian Alarcon



Julián Alarcón Ayala

Video games programmer, developments coordinator
Erbe (Topo Soft) 1985-1988, Xortrapa 1987-1990, Paradise Interactive Software



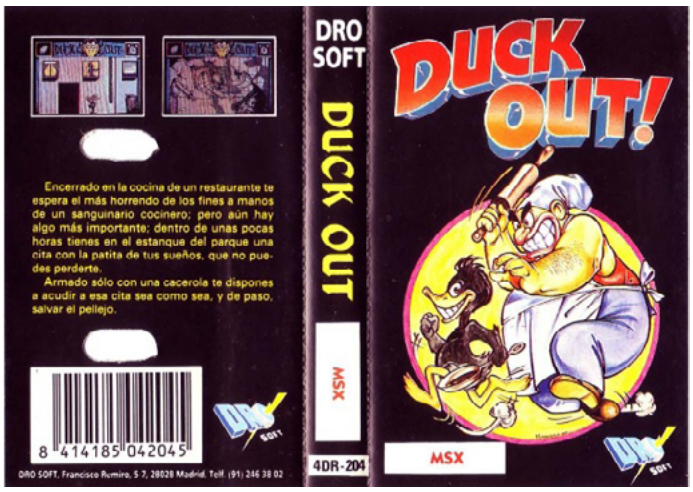

Algunos de los componentes de Topo. De izda. a dcha. y de arriba a abajo: Julio Martín, J. L. Cid, Alberto Blanco, Julián Alama, J. M. Muñoz, Emilio Martínez, Gonzalo Martín y Javier Cano.

Miguel Angel Pau Diaz

Video games programmer
Xortrapa 1986-1989







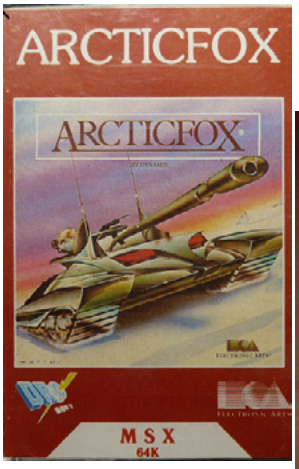


Alberto Blanco García

Video games programmer
Topo Soft, Xortrapa, Animagic 1989-1990













Joaquín J. García «Abdul»

Xortrapa Soft softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Alien Syndrome	1988-1989	msx	Xortrapa (Mad G.)	Drosoft	875 Pts
Arctic Fox	1989	msx	David Brioso Santos, Mattos	Drosoft	875 Pts
Double Dragon	1989	msx	Xortrapa (Joaquín J. Garcia (Abdul), Fernando San Grigorio	Drosoft/Animagic/ Melbourne House	975-1950 Pts/£9.95
Duck Out !	1989	c64 cpc (**both unreleased**) msx zx	Gonzo Suarez Girard, Francisco J. Fáfula/Fernando de la Villa, Ignacio Ferreras, Francis Moragrega	Drosoft	975-1750 Pts
Mister Gas	1990	cpc dos msx pcw zx	Xortrapa (Alberto Blanco García), Ricardo Cancho Niemietz/Gonzalo Suárez Girard, Francisco J. Fáfula, Andres Sanchez	Proein Soft-Line	1100-2250 Pts
Mortadelo Y Filemón	1989	msx	Xortrapa (Joaquín J. Garcia (Abdul)	Drosoft	875 Pts
Triple Comando	1988	cpc msx zx	Julián Alarcon Ayala, Alberto Blanco García, Joaquín Garcia (Abdul), Alex Gutierrez, Cesar Astudillo Gominolas, Rafa Negrete	Drosoft	875-1750 Pts
Vampire's Empire	1989	msx	Xortrapa (Joaquín J. Garcia (Abdul)	Drosoft	875 Pts



Cassette inlay - Fernando San Grigorio

Zafiro Software
Silva, 6
28013 Madrid
1987-1989

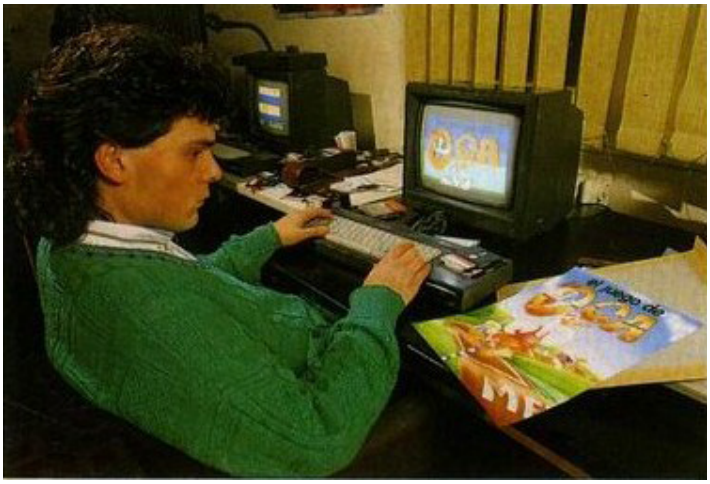


Издатель видео игр из Мадрида (в основном зарубежные игры). Возглавлял компанию **Miguel Ángel Fernández** - программист и координатор проектов. Собственную команду разработчиков компания создала в январе 1988 года (5 человек - Miguel Ángel Fernández, Francisco J. Fáfula, Miguel A. Subía, Francisco J. Cervera, César Jiménez Gil). Так же компания нанимала фрилансеров (Oscar Gallego Sendin и других). Последней их игрой стала El Juego De La Oca, выпущенная в 1989 году.

Miguel Ángel Fernández









César Giménez Gil

Video games programmer

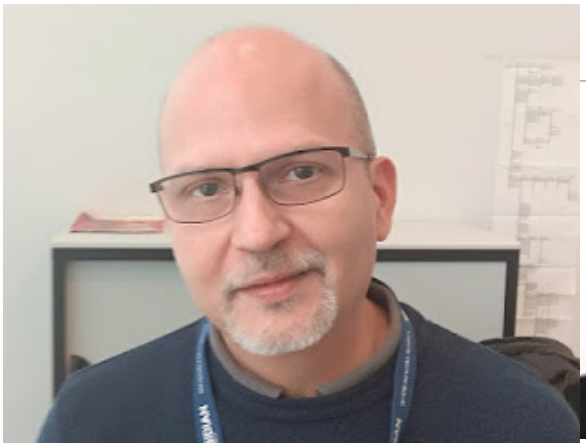
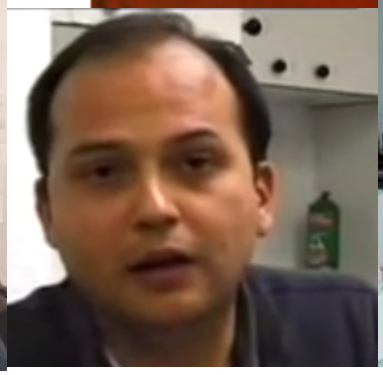




Francisco Javier Fáfula

Video games programmer
Sygran, Zafiro, Topo Soft, Dinámic Multimedia, Pyro Studios




Я начал заниматься программированием дома, в возрасте 17 или 18 лет. Моим первым компьютером стал ZX81, далее самым любимым стал ZX Spectrum. Лучшей средой разработчика в те времена была PDS (на основе Atari ST, PC), что позволяло очень быстро программировать системы на базе Z80 (CPC, MSX, ZX). Было очень удобно. Моей первой игрой стала Rex Hard. Идея игры была взята из фильмов об Индиане Джонсе, а техника игры была взята после увиденного шедевра Ant Attack, отличной изометрической игре. Я начал работать над игрой в 1984 году и закончил ее в 1985. Код и графика для ZX Spectrum были моими. Я планировал продать игру в Великобритании, но из-за нехватки финансов пришлось продать здесь. Я отправил видео с игрой трем компаниям - Hewson, Codemasters, Ocean. Я посетил офис Ocean. Узнав, что права на игру уже проданы в Испании, Ocean отказался издать мою игру. Hewson купил игру, но так же не выпустил ее. Зато у них появилась очень похожая на мою игру игра Pyracurse. Когда я вернулся в Мадрид, я ожидал предложения от Virgin Games, но безрезультатно. Игру выпустила испанская компания Mister Chip в 1987 году.

После этого я стал разработчиком в компании Zafiro. Моей первой игрой стала **El Equipo A** (The A-Team), 1988 год. Игра поддерживала световой пистолет Gun Stick и была вариацией известной игры Operation Wolf.

После нее, в этом году вышла игра **Frontiers**. Я не был основным ее разработчиком. Так же издателем Sygran S.A. была издана игра **Robot Scape**. Идею игры, если я правильно помню, придумал Carlos Coronel. Так же он делал графику. С ним мы и сделали эту игру за один месяц. Заказчиком выступал Pablo Crespo Garcia, который создавал свою издательскую компанию. Ему срочно нужна была готовая видео игра и он заплатил нам наличными. Его компания по продажам видео игр - одна из первых в Испании. Ему было в то время 18 лет.

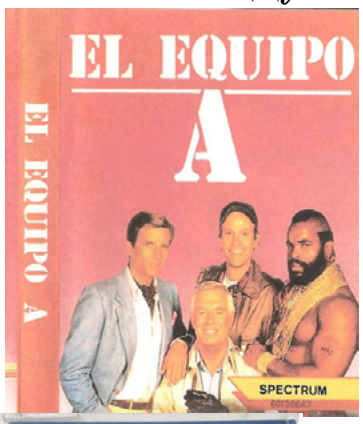
В 1989 году Dinámic, издает игру Míchel Fútbol Master и после - **Michel Fútbol Super Skills**. Я программировал вторую игру. В 1991 году я программировал игру Tour 91 (CPC, MSX, ZX Spectrum) для Topo Soft. Графику делал Kostandin Igor Ruiz.

В 1991 году позвонил программист Julio Valladares и мне для ZX Spectrum поручили закончить игру **Budokan: The Martial Spirit** (ее начал программировать Marcos Jourón Berzosa, но он не успевал по срокам). Так же для CPC я сделал игру Swiv (1991 год), издатель Drosoft.

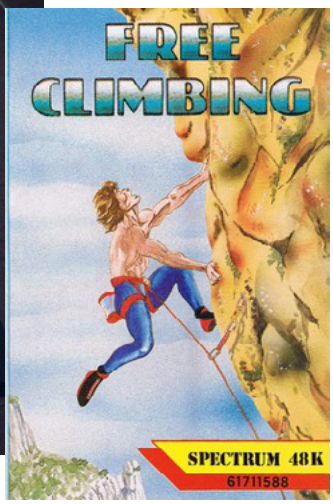
В 1992 году для Topo Soft я сделал Olimpiadas 92: Atletismo (PC) и Luigi & Spaghetti (PC). Первую игру я снова доделывал после основного программиста (David López). Идею второй игры придумал Rafa Gomez, дизайн уровней сделал Óscar Gallego. Я придумал, как сделать очень плавный горизонтальный скроллинг в игре и как мне кажется, результат был очень крут.

В 1993-1994 году я работал над движком к игре PC Fútbol 2.0 (Dinámic Multimedia). В итоге, я участвовал в разработке новых версий игры, а также в разработке серии PC Basket (движок и симуляция). Так же я сделал вспомогательные утилиты для художников, что реально облегчило их работу. Я был фрилансером, Dinámic Multimedia и Hobby Press платили очень мало, а требовали слишком много. Мое имя редко встретишь среди разработчиков этих серий. В 1996 году, с момента основания Pyro Studios я был частью команды разработчиков.

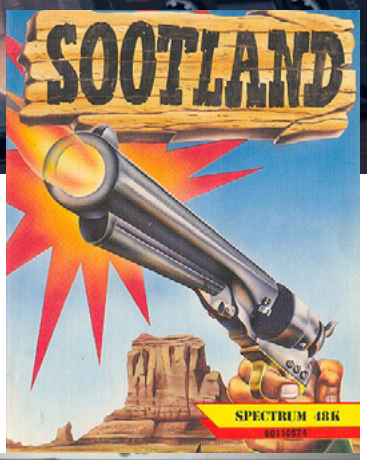
Что касается не вышедшей игры Arantxa Sánchez Vicario Tenis aka Arantxa Supertenis (издатель Delta), она была полностью готова. Но из-за издателя, игра так и не была выпущена. Сейчас я не занимаюсь видео играми, и самое близкое, что связывает меня с ними, это мой босс - Pedro Ruiz (из известной компании Ópera Soft). Я мало что знаю о ретро сцене сейчас и чувствую себя довольно далеко от этой области.



















Zafiro Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Atrog	1988	cpc msx (**unreleased ?**) zx	César Giménez Gil, Francisco Javier Cervera, Alberto Herraiz de Olmo, Miguel Angel Villas Subías, Nacho García	Zafiro Softw. Division	875-2750 Pts
Basketball		zx		Zafiro Softw. Division	
El Equipo A (The A-Team)	1988	cpc dos enterprise st zx	Salvador Casamiquela Perez/ Francisco J. Fáfula, Alberto Herraiz de Olmo, César Giménez Gil, Miguel Angel Villas Subías, Francisco Javier Cervera	Zafiro Softw. Division	875-1200 Pts
El Juego De La Oca	1989	cpc msx (**unreleased ?**) zx	César Giménez Gil, Francisco Javier Cervera, Alberto Herraiz de Olmo	Zafiro Softw. Division	
Free Climbing	1988	msx (**unreleased**) st zx	Agustin Guillén, Ruben Rubio Nielpha/Jorge Garcia, José Luis Correa Muñoz	Zafiro Softw. Division	4000 Pts
Frontiers	1988	cpc msx (**unreleased ?**) zx	Action Softw. (Oscar Gallego Sendin, Ignacio Mendez, Francisco J. Fáfula)	Zafiro Softw. Division	1200-2750 Pts
Maracaibo (**unreleased**)			Francisco J. Fáfula		
Metropol	1988-1989	cpc zx	Miguel Angel Villas Subías, Francisco Javier Cervera	Zafiro Softw. Division	1200-2500 Pts
Rex Hard	1986-1987	cpc msx zx	Francisco J. Fáfula	Mister Chip/Zafiro Softw. Division (re-release)	895-2250 Pts
Sootland	1988	cpc zx	Fernando Perez Alonso, Alberto Herraiz de Olmo, Javier Torres	Zafiro Softw. Division	1200-2250 Pts
Xam (Busca la Accion)	1988	cpc msx zx	compilations (Atrog, Rex Hard, Time Out, Free Climbing, Prohibition, Metropol)	Zafiro Softw. Division	2990 Pts
Xilen War (**cancelled and released as Sideral War from Delta Softw.**)	1989	zx	César Giménez Gil, Alberto Herraiz de Olmo	Zafiro Softw. Division	

Aventuras AD
1986-1992

Многие из игроков в Испании плохо знали английский язык и соответственно не могли играть в приключенческие игры на английском языке. Dinámic решил использовать этот нюанс и создал свою компанию для создания испанских приключенческих игр.

Основатели компании - Andres Samudio Monro, Manolo González Martínez и Carlos Marqués Escrig. По задумке Dinámic, Aventuras AD была нишевым проектом. В середине 70-х годов **Andres Roberto Samudio Monro** работал начальником отдела педиатрии в Венесуэле. Там он увидел людей, привозивших компьютеры из США. Первой игрой, которую он увидел, стала игра Pong. Так игры заинтересовали его. В Испании он начинал с ZX Spectrum. Первые приключенческие игры, которые он покупал, были продукцией известной компании Level 9.

Он купил программы для разработки приключенческих игр - The Quill (1983) и GAC (1985). Andres Roberto Samudio вспоминает: «В 1987 году я закончил работу над первой игрой и планировал издать ее в Великобритании. Речь идет не об игре La Aventura Original, а об игре Cozumel. Игра была переведена на английский язый, у меня работали две переводчицы и я сам говорю на английском. В общем игра была полностью была готова к экспорту в Великобританию. Мало кто знает, что ее должна была издать компания Level 9, но появилась Dinámic. Я позвонил им, чтобы просто продать свою игру. И очень удивился, когда на встрече руководство Dinámic предложило создать компанию по разработке приключенческих игр».

Pablo Ruiz вспоминает: «Когда мы увидели их оригинальную игру, мы поняли, что это лучшая приключенческая игра, которую мы бы видели в Испании. Кроме того они могли портировать ее для Spectrum, CPC и Commodore. В общем это была бомба и мы решили остановится на этом разработчике».

Для приключенческих игр у Dinámic уже был лейбл AD (**Aventuras Dinámic**), под которым уже было издано несколько игр. Новая компания получила название **Aventuras AD**. Половина ее акций принадлежала компании Dinámic.

Tim Gilbert разработал PAW - свою систему для создания



приключенческих игр и Andres Roberto Samudio отправился к нему в Уэльс. Роскошный ужин и контракт обошелся ему в 2,5 миллиона песет. Сначала эта система работала только с ZX Spectrum.

После внесения изменений система была названа DAAD (конструктор Aventuras AD). Tim Gilbert целый год обучал разработчиков из Aventuras AD пользоваться программой. Aventuras AD издала в Испании **Professional Adventure Writer** (1986 год, цена 3999 песет). Через восемь месяцев основной программист Juan Manuel Medina был готов начать разработку видео игр и обучение было прервано раньше срока,



установленного договором. Tim Gilbert из-за этого ушел обозленным, но у него не было других вариантов. Он участвовал в создании первых игр Aventuras AD, дальше игры разрабатывала только испанская компания.

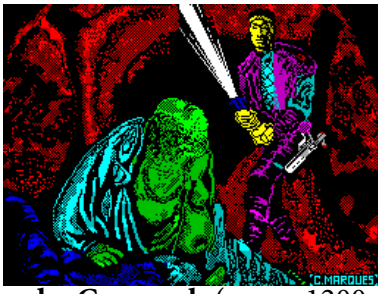
По плану, портирование игр было для таких платформ: Atari, Amiga, CPC, PC, PCW, MSX, ZX Spectrum. Первой игрой по контракту должна была появится **La Aventura Original**, далее - **Cozumel**. Бюджет компании составлял 10 миллионов песет (секретарь, два программиста, два дизайнера графики и начальник, который занимался проектом и контролем. В первое время компания просто снимала квартиру и Andres Roberto Samudio, как директор, не далеко ушел от профессии врача.

В 1989 году вышли две игры - **La Aventura Original** (975-1950 песет) и **Jabato** (975-2500 песет). La Aventura Original - игра, написанная за восемь месяцев, посвященная известной игре 1985 года - Colossal Cave Adventure. Игра состоит из двух частей, игрок ищет четырнадцать сокровищ и должен выйти живым из пещеры. Для создания игры Jabato Andres Roberto Samudio купил права на использование истории Víctor Mora. Действие происходит во времена Римской империи. Игрок должен бежать из тюрьмы, чтобы встретится со своей девушкой, похищенной в Египте.

В 1990 году вышла игра **La**









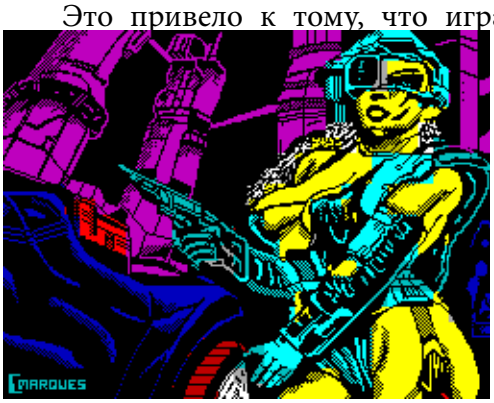
Diosa de Cozumel (цена 1200-2500 песет), первая часть трилогии Ci-U-Than на острове Юкатан. Игрок в качестве археолога разгадывает загадки этой территории.

Компания Aventuras AD была на рынке в период с 1989 по 1992 год. Столь короткий период на рынке был вызван слабыми продажами видео игр и медленным ростом компании. По плану, чтобы выйти в прибыль, компания должна была выпускать не менее двенадцати видео игр в год. Это было не реально.

Andres Roberto Samudio: «Как мы работали ? У нас появлялась идея, обычно идея была моей, так как я всегда был против того, чтобы брать идеи вне нашей компании. Далее идея разрабатывалась в компании, появлялись схемы и диалоги. Я привез из Великобритании специальные листы, с помощью которых можно было удобно создавать и планировать приключенческие игры. Два наших художника работали над графикой игры. К сожалению компьютер не может сделать все, что вы задумали. Так же были прекрасные зарисовки, но из за слабых компьютеров их нельзя было перенести на экран. Из Германии я привез камеру наблюдения и мы использовали ее для переноса графики на компьютер. Над первыми играми работали Tim Gilbert и наши программисты. После получения готовой версии игры вся команда занималась ее тестированием, причем включая даже нашу секретаршу. Сроки производства видео игры составляли долгие семь-восемь месяцев. Tim Gilbert работал очень медленно и очень скрупулезно. У нас были постоянные проблемы из-за необходимости портировать видео игры на разные платформы. Заново начиналась отладка игры, тестирование. Из-за разницы между 8 и 16 битными компьютерами отличалась графика видео игр. Это было моей ошибкой. Если бы мы могли продавать только четыре приключенческие игры, у нас не было бы экономических проблем и убытков».

В конце 1990 года выходит игра **La Aventura Espacial** (цена 1200-2500 песет). Andres Roberto Samudio: «Это было наше самое новаторское приключение. Действие игрока было видно на дисплее, игрок мог взаимодействовать почти со всем, с

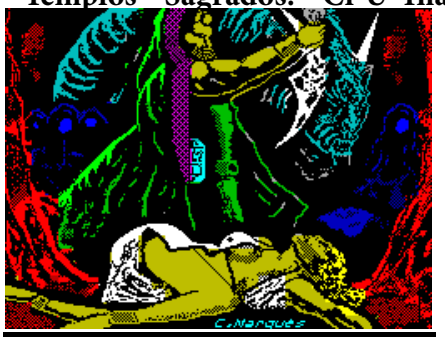
чем хотел. К сожалению все испортило сжатие текста в игре. Это привело к тому, что игра



стала плохо управляемой. Все это отразилось в критике игры, которую тестировал журнал Microhobby».

После выхода на рынок четырех игр, финансовое положение компании было не простым. Индустрия видео игр Испании продолжала свое падение и не было смысла увеличивать финансирование со стороны Dinámic.

Тем не менее, на рынок вышли две новые игры от Aventuras AD. В 1991 году выходит игра **Los Templos Sagrados: Ci-U-Than**





Trilogy II (цена 1100-2500 песет), а в 1992 году последняя игра **Chichen Itza: Ci-U-Than Trilogy III** (цена 1100-2500 песет).

В 1993 году для DOS вышла **La Trilogia De Ci-U-Than** - компиляция трех игр Aventuras AD,





На фото - Eva Samitier, Juan Antonio Darder, Carlos Marqués, Juanjo Muñoz, Paco Zarco, Vicente Misas, Andrés Roberto Samudio Monro.

(цена 1750 песет). Игры были еще более слабыми, чем предыдущие. С ними компания ушла из индустрии видео игр. Andres Roberto Samudio: «Наш бизнес был построен на частных вложениях, четыре человека вложили по 100 000 песет каждый и один человек - 40000 песет. В 1991 году Dinámic прекратил инвестиции в Aventuras AD. Поскольку я вложил больше всех, я и потерял больше всех. Когда люди говорят, что мы купались в деньгах, я смеюсь. Вот неоплаченные счета со стороны Dinámic на 1,5 миллиона песет. Я платил разработчикам из своего кармана, кому то достались даже компьютеры - Atari или Amiga. После оплаты за работу даже компьютеров ZX Spectrum не осталось в наличии».


Andrés Samudio, en el centro abrazado a su peculiar mascota disecada, dirige desde hace cinco años el equipo de A.D., pero todos forman una gran familia en la que cada proyecto se elabora en conjunto.

Причина была и в том, что компания избрала узкоспециализированную нишу на рынке, которая не приносила достаточно прибыли. Так же в это время произошел массовый переход детей с ZX Spectrum на первые игровые консоли.
Pablo Ruiz вспоминает те времена: «Тогда продажи были минимальны, по этому не могло быть никакой оплаты. В начале 90-х плохо продавались даже игры для Atari и Amiga, был кризис и мы ничего не смогли заплатить Aventuras AD».
Andres Roberto Samudio: «Единственным выходом из сложившейся ситуации могла быть новая инвестиция, которая позволила бы продавать наши игры на внешних рынках. Мы обсуждали эту проблему внутри компании и это был бы лучший вариант. Неплохие игры La Aventura Original и La Diosa de Cozumel вышли слишком поздно на рынок».
Надо отдать должное компании Aventuras AD, которая смогла не только рекламировать но и привлечь игроков к новому приключенческому жанру видео игр, который не был развит в Испании до этого вообще.

Andrés Roberto Samudio Monro в 1987 году опубликовал первую статью, посвященную текстовым приключениям и ролевым играм Испании. В итоге вышла серия статей, которые имели большой успех у читателей. Фактически большая часть этих игр создана после появления его статей. На основе его видео игр он написал две книги и в 2017 году работает над третьей.
Интервью с ним.

Andrés Roberto Samudio Monro



1. Когда вы решили заняться разработкой видео игр ?

Когда я познакомился с английскими ролевыми играми, почтовыми играми, квестом Colossal Cave, играми Скотта Адамса. После этого в Лондоне я связался с Mike Gerrard из Advendure Probe и братьями Austin из Level 9. Они предложили мне заняться приключенческими играми и так же оказали влияние на мой выбор. С помощью Dinámic была создана Aventuras AD, первая испанская компания текстовых приключенческих игр с постоянной командой разработчиков, в которой основными акционерами были сами создатели.

2. Где вы сейчас работаете ?

Сейчас на огромном чердаке, полном книг, солнца, музыки и идей. А в те времена мое рабочее место находилось в медицинском кабинете (моя частная клиника), параллельно занимаясь играми. Много раз я уходил в неоплачиваемый отпуск, чтобы закончить вовремя работу над игрой.

3. Откуда к вам приходило вдохновение ?

Я думаю, что из книг. Я увлечен ими. Нужно учитывать, что по образованию я антрополог и историк, и одна из приключенческих игр, которую я сделал, посвящена сказочному миру майя (La Diosa de Cozumel). Так же мне всегда нравилась научная фантастика, оттуда появилась идея игры La Aventura Espacial.

4. Каким был ваш первый компьютер ? Ваш любимый восьмибитный компьютер ?

Мой любимый компьютер - ZX Spectrum. Первый опыт - игра Pong на Atari. Это произошло, когда я работал педиатром в Венесуэле. В Испании я запускал картридж Adventure на Atari 2600, где двигались несколько точек на экране, которые изображали людей и драконов. Тогда я подумал, что благодаря хорошему сценарию можно сделать все намного лучше.

5. Ваша предпочтительная платформа для разработок.

Сначала это был ZX Spectrum, хотя сценарии я всегда писал на Atari ST. Мы использовали мультиплатформенную систему для создания таких игр - DAAD (Infinite Imaginations). Наша компания была одной из немногих, которая выпускала игры для ZX Spectrum, CPC, PCW, MSX, C64, ST, Amiga и PC. Работа была очень сложной и по этому все было не быстрым.

6. Сколько игр вы разработали до сих пор и какой вы больше всего гордитесь ?

Очень сложно выбрать, так как каждой из них я по своему удовлетворен.

7. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Неопубликованная игра, которую нам прислали.



8. Ваши обязанности в каждой игре.

Сценарист и директор по производству.

9. Версии ваших игр для 8 бит были очень похожи друг на друга, с небольшими отличиями. Кто отвечал за портирование ?

Система DAAD позволяла сделать версии и для 8, и для 16 бит. Затем мы дорабатывали каждую из них на конкретном компьютере, что всегда было трудоемко. Вот почему например на Амстраде мы не использовали широко его режим 0 (160x200x16 цветов).

10. Почти все обложки для ваших игр сделаны Luis Royo. Как по вашему, он хорошо показал дух игры ? Кто принимал решение о создании этих обложек ?

Обложки в основном были созданы им. Они уже были в наличии у Dinámic. Насколько я помню, исключением была только обложка для El Jabato. Например, обложка к игре La Aventura Espacial как и другие, не имела отношения к сценарию игры и мы даже были вынуждены ввести персонажа, которого не было в игре, так как он был на обложке, которую нам прислал Dinámic.

11. Расскажите о составе команды Aventuras AD.

За исключением некоторых, с остальными я поддерживаю связь. Так же раз в год приезжает из Японии Juanjo Muñoz и мы ужинаем вместе и вспоминаем те времена.



Eva Samitier - наш секретарь, тестировщик игр, отвечала за контроль качества.
Juan José Muñoz Falcó - наш сотрудник, основатель CAAD (Club de Aventuras A.D.).
Carlos Marqués - инфографика.
Juan Antonio Darder - инфографика.
Vicente Misas - графика для 8 битных платформ.
Paco Zarco - рисунки и графика для 16 битных платформ.
Tim Gilberts - программирование.
Manuel Gonzalez Martinez - программирование.
Juan Manuel Medina - программирование.

12. Знаете ли вы, что некоторые из ваших игр (La Aventura Original, La Diosa de Cozumel) до сих пор являются одними из лучших в своем жанре ? Есть ли эти игры у вас ?

Да, у меня по две копии каждой игры. Но мы работаем над повторением этих игр в таких же как и раньше коробках и продаем их сегодня по цене около 10 евро, то есть без прибыли. Этот проект длится уже более года.

13. Раньше вы писали для журналов Microhobby и Amstrad Leisure, но когда у вас появилась идея писать книги на основе ваших игр ? Сначала это было по игре La Aventura Original, потом La Diosa de Cozumel, а сейчас вы работаете над книгой по мотивам La Aventura Espacial.

Книги основаны на игре, но содержат и то, что не было в них, а так же служат романами для тех, кто не играл в эти приключения. Такова была идея и так сделано.

14. Разработчик Íñigo Ayo (игры Jungle Warrior, Rescate en el Golfo) рассказывал нам, что в 1989 году работал над приключенческой игрой Los Vientos de Yadhe. Игра для ZX Spectrum была не так давно обнаружена. Что вы можете рассказать об этом ?

Я согласен, что некоторые могут быть недовольны мною из-за игр, которые так и не были опубликованы. В любом случае мы выпустили большую часть запланированных игр.

15. Ваша игра La Diosa de Cozumel была опубликована в 2015 году компанией Samusoft. Увидим ли мы еще игры, опубликованные снова ?

Пока не могу ничего сказать конкретного.

16. Вы когда-нибудь думали о разработке видео игры для устаревших систем ?

Нет, никогда. Сейчас у меня нет времени, но есть очень талантливые издатели сегодня, которые могли бы сделать все намного лучше, чем я. Сегодня мне достаточно работы над моими книгами. Так же я много читаю и наслаждаюсь этим временем.

17. Есть ли способ помочь финансированию ваших проектов ?

Сейчас все идет через краудфандинг (добровольные взносы) и является эффективным методом финансирования. Но в Испании многие не привыкли регистрироваться на сайтах для такого финансирования, по этому

часть людей дают деньги для проекта непосредственно мне.

18. Что вы думаете о современной ретро сцене ?

Благодаря ей мы восстанавливаем чувство удивления фантастике и тот энтузиазм из Золотой эпохи видео игр в Испании. Я уже дал согласие на участие в некоторых мероприятиях в 2017 году.

19. Ваши любимые игры, созданные до 2000 года ?

Трилогия Zork, далее я бы выделил The Secret of Monkey Island, Alone in the Dark, Doom, Warcraft, Diablo, Dungeon Keeper, Fallout 1 и Starcraft. В последнее время меня заинтересовали он-лайн игры.

20. Как вы думаете, ретро - это то, что модно сейчас или временное явление, которое исчезнет ?

Я думаю, что, когда поколение 35-50 летних, которые занимаются ретро состарится, мода на ретро уйдет. Я не вижу молодежь, которая занимается или хотя бы разбирается в этом. Хотя это лично мое мнение, которое некоторые разделяют со мной.



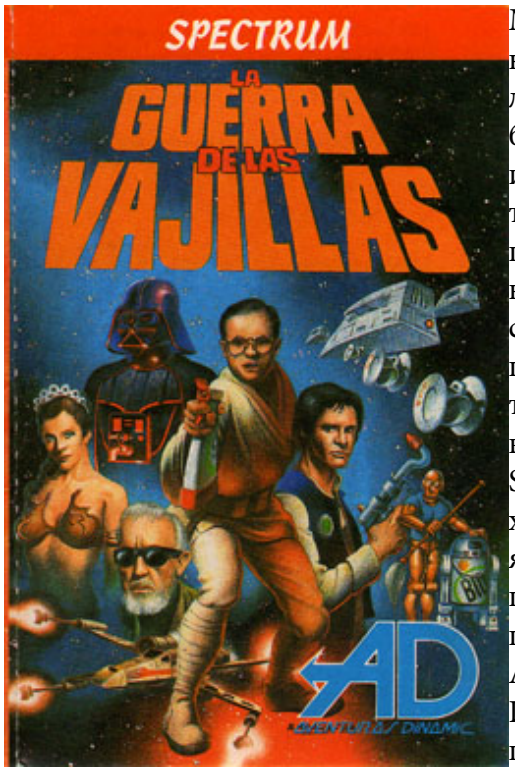


Rafael Hernández Stark

Вообще, он сделал свою игру для серии **Aventuras Dinámic**, но я решил рассказать о нем в этом разделе.







Мое знакомство с программированием началось через программируемые калькуляторы HP 65 и TI 59. Оба калькулятора были оснащены магнитной карточкой. С их помощью я пытался создавать примитивную игру. Вскоре в Испании появились первые компьютеры ZX 81. После того, как я увидел их вживую, я заинтересовался компьютерами, начал изучать все компьютерные новости из журналов, газет и телевидения. Через компанию Investrónica в испанских магазинах появились ZX Spectrum и я, собрав свои сбережения, уехал на поезде в Мурсию. Там в универмаге я и купил свой первый компьютер и книгу по программированию. В будущем у меня появились более мощные компьютеры - Amstrad 464, 6128.

Итак, в возрасте 13 лет я начал заниматься программированием. Источником вдохновения была классика научной фантастики, и конечно же, кино - Звездные войны. Основной машиной разработчика для меня был ZX Spectrum. На второе место я ставлю Amstrad CPC и далее - C64. В те времена я занимался всем, что мне нравилось - писал сценарий, код, создавал графику и музыку для игры. Я работал на ST и Амиге, но создавал не развле-

кательные программы. У меня была только одна опубликованная и коммерчески успешная игра - **La Guerra de las Vajillas**. Так же осталась неопубликованной игра для сектора игрушек, которые увидели угрозу в компьютерных играх для их бизнеса. К сожалению, в Испании было сложно издать игру, а выход на рынок Великобритании был еще сложнее. По этому я перенаправил свою карьеру в другую сторону.

О сотрудничестве с Dinámic. Я написал им письмо с просьбой о публикации моего проекта, связанного с пародией на фильм Звездные войны. Далее состоялся телефонный разговор, после которого я все таки приехал в Мадрид, чтобы лично показать свою работу. После просмотра игры братьями Ruiz, мы изменили ее название с оригинального La Guarra de las Galaxias и я сделал версии для Amstrad CPC и C64. Ricardo Machuca сделал иллюстрацию для рекламного плаката и обложки видео игры. Саму игру я начал разрабатывать в конце 1986 года, в итоге она была сделана в 1987 году. Первая версия игры была сделана для ZX Spectrum. Далее появилась версия для Amstrad CPC, и в конце - за очень короткое время - для C64. В то время мы использовали среду программирования GAC.

В Испании мало кто из издателей был заинтересован в текстовых приключенческих играх. По этому я не разрабатывал новые игры в этой сфере.

Juan José Muñoz Falcó



Director del CAAD e integrante de la mítica AD

1. Ваш первый компьютер и воспоминания по тем временам ?

Первым компьютером был предшественник MSX - Spectravideo 128. Позже, у меня появился ZX Spectrum 128. Именно на нем я увидел игры, которые мне понравились - первая была стратегической, а вторая - приключенческой. В 1986 году я купил сборник из 10 игр на двух кассетах и был очень удивлен, увидев много текста на экране, английский язык и статическую графику. С этого момента это меня зацепило и я покупал игры в Великобритании. Так же мне нравились статьи Andres Samudio Monro. Я предложил свое сотрудничество и с 1988 года начал работать в компании.

2. Расскажите о своей работе в компании, команде разработчиков и ваших обязанностях там.

В принципе я стал одним из акционеров компании, позже тестировал игры на наличие ошибок и в итоге занялся текстами для 8 битных версий. Для 16 бит я так же иногда привлекался и занимался сценариями видео игр. Костяк команды составляли Andres Samudio Monro, Carlos Marqués Escrig, Manuel González Martínez и я. Позже, Manuel ушел и вместе него взяли программиста Juan Manuel Medina. Так же появился художник Juan Antonio Darder. Мы сотрудничали с иллюстраторами **Vicente Misas** и **Paco Zarco**. Больше всего я восхищаюсь конечно Andres Samudio Monro, и речь не только об его работе над видео играми.

3. Объясните нам, что из себя представляет текстовое приключение как игра ?

В этом типе игр преобладает текст над графикой или анимацией. Если приключенческая часть хорошо сделана, игрок погружается в атмосферу игры.

4. Над какими играми вы работали ?

В общем я работал над 6 играми. Над La Aventura Original я работал меньше всего, так как только пришел в компанию. Jabato - моя любимая игра. Третьей игрой стал Cozumel, далее La Aventura Espacial, в которой появилась инновационная система управления и меню. И наконец, Los Templos Sagrados и Chichen Itza.

5. Откуда появлялось вдохновение в команде разработчиков ?

Andres Samudio Monro создавал историю и затем о ней узнавали все остальные. Исключением стала игра Jabato.

6. Почему вы решили уйти из компании ?

Мы хорошо начали работать и будущее казалось в розовых цветах. Но в итоге выплаты Dinámic были не столь ясными, как мы ожидали и это сказалось на нас. Нам приходилось портировать иногда для 8 компьютеров, в то время это мало кто мог себе позволить. Если бы мы видели хорошие продажи и результат, мы всегда могли бы сделать еще больше. К сожалению Dinámic увел нас в другую сторону.

7. Расскажите, что такое CAAD ?

В 1988 году я создал клуб, объединивший поклонников приключенческих игр из Испании (Club de Aventuras AD). В Великобритании было развито это движение, а у нас не было ничего. Мы выпускали журнал с 1988 по 1998 год, после чего перешли в интернет.

Manuel González Martinez

Director de Programacion January 1987 - November1989



Когда я занимался приключенческими играми, у меня было два ника: первый - Thermin (происходит от Теминатора), вторым был Whalkira. Но последний я использовал не долго. Ники я использовал в своих играх для ZX Spectrum и PC.
Мой коллега по информатике познакомил меня с Andres Roberto Samudio Monro. Он рассказал мне о проекте по разработке текстовых приключений и показал очень интересные игры для ST. Я не мог играть в такие игры на английском, так как не знал языка и по этому мне не особо нравились игры этого жанра.
С тех пор, как я вошел в Aventuras AD, наша работа делилась на троих - сценарий делал Andres, графику - Carlos, программирование - я. В то время мы работали исключительно на ZX Spectrum. Магнитофон был только у одного из нас и не было даже возможности объединить общую работу.
Над игрой Jabato работали много людей. У нас был большой энтузиазм и самоотверженность. В то время было много ограничений (не более 5KB сжатого текста), учитывая рисунки и уменьшение используемых фраз для игрока. Вообще, я всегда очень волнуюсь, когда кто то говорит мне, что он играл в наши видео игры. Больше всего мне рассказывают как раз об Jabato.
На программирование уходило около года. Я учитываю порты для ST и Amiga. Los Pájaros De Bangkok для этих платформ так и не вышли, хотя игры были готовы выпустить. Так же я помню, что во время работы над игрой Jabato я сделал испанскую адаптацию Firfurcio (приключенческая игра Gilsoft на английском языке). Тексты перевел Andres Roberto Samudio Monro. Мы использовали новую программу DAAD (Tim Gilberts, 1988), которая имела новый функционал.
Над разными частями продукта работали опытные сотрудники компании. Программирование заканчивалось почти одновременно с созданием графики. Сценарий почти всегда был готов изначально. В конце мы тестировали игру. Конечно, в зависимости от платформы были те или иные ограничения.
Я был очень доволен результатом. Это было первое действительно интересное приключение, которому я мог научить своих друзей. В результате было сложно забрать у них джойстик.
Tim Gilberts (создал The Illustrator, PAWS, DAAD) был отличным парнем и мы работали вместе в одном офисе с ним. Мы обсуждали все обычные темы - пиво, женщины, искусственный интеллект и так далее. Он приехал в Испанию, чтобы работать над своей системой DAAD вместе с нами. Он был ответственным и очень умным программистом, учил меня программированию на C и убедил меня поступить в Политех Валенсии.
Я использовал программы для создания приключенческих игр на ZX Spectrum и PC, и конечно разница была существенна. Я автоматизировал все, что только мог и работа стала более комфортной. DAAD уже использовал аппаратную часть (карты расширения, соединение между компьютерами), что позволяло скомпилировать игру на PC, а затем отправить ее на необходимую платформу в виде исполняемого файла (диск или кассета).
Когда я вспоминаю наш ZX Spectrum, увешанный проводами, я всегда видел в этом героя Франкенштейна.
DAAD была очень комфортна в плане программирования - вы могли давать названия флагам (переменным) и создавать комментарии в исходном файле.
Осенью 1989 года я ушел из Aventuras AD, так как в ноябре уже должен был быть в армии.

Paco Zarco

Illustrator and graphics designer



1. Как вы попали в мир приключенческих видео игр ?

Когда я учился на четвертом курсе (Facultad de Bellas Artes), мне дали номер телефона человека, который представлял Aventuras AD. Они были заинтересованы в иллюстрациях, я одел свой лучший костюм и приехал к ним в офис. Andres Samudio показал мне несколько фотокопий и предложил сотрудничество по созданию обложек к видео играм. Так я сделал рисунки к игре Jabato, затем работал над проектом к игре Los Templos Sagrados (которая была продолжением игры Cozumel), когда я впервые начал использовать компьютер и программы для создания графики. Учитывая ограничения в 16 цветах, я думаю, результат оказался хорошим. После этого был очень сложный проект для игры Chichen Itza, когда проблемы были с самого начала - другая графика, новые графические возможности VGA. Тем не менее, я многому научился в то время.

2. Как вы создавали графику для видео игр ?

После перебора разных вариантов, мы с Карлосом (Carlos Marqués Escrig был директором графического отдела) пришли к выводу, что лучшим вариантом было использование черно-белой графики с оттенками серого, рисунок должен иметь хороший контраст и быть готовым к оцифровке. В графическом редакторе было важным настроить палитру, чтобы было ясно, какие тона будут преобладать в графике, так же это важно для создания версий с разным разрешением экрана.

Carlos Marqués Escrig

Director Departamento Gráfico Aventuras AD
1987 - april 1991



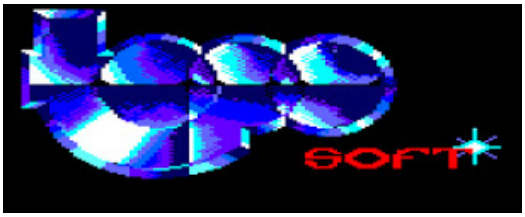
Fernando Carrión

Freelance Illustrator for Computer Games
March 1988 - August 1990



Aventuras AD softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Chichen Itza: Ci-U-Than Trilogy III	1992	amiga c64 cpc dos msx st zx	Andres Roberto Samudio Monro, Juan Manuel Medina, Paco Zarco, Carlos Marqués Escrig, Juan José Muñoz Falcó, Luis Royo	Aventuras AD	1595 Pts
Cozumel: Ci-U-Than Trilogy I (La Diosa de Cozumel)	1990	amiga c64 cpc dos msx pcw st zx	Tim Gilberts, Andres Roberto Samudio Monro, Carlos Marqués Escrig, Juan Antonio Darder, Fernando Carrión, Juan José Muñoz Falcó, Eva Samitier, Guisela Samudio, Monica Samudio, Luis Royo	Aventuras AD/IBSA	1200-2500 Pts
Cristobal Colon (**unreleased**)		zx	Andres Roberto Samudio Monro	Aventuras AD	
El Castillo Vacilon (**unreleased**)		zx	Andres Roberto Samudio Monro	Aventuras AD	
El Mundo Mágico	1991	zx	Aventuras Españolas (Alberto R. Cuesto, Alberto Cabrerizo)	Aventuras AD	
Evolution (**unreleased**)		zx	Andres Roberto Samudio Monro	Aventuras AD	
Jabato	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	Andres Roberto Samudio Monro, Manuel González Martinez, Carlos Marqués Escrig, Juan Antonio Darder, Juan José Muñoz Falcó, Paco Zarco, Ciruelo Cabral, Ricardo Machuca	Aventuras AD	975-2500 Pts
Jaime I El Conquistador (**unreleased**)		zx	James I of Aragon	Aventuras AD	
La Aventura Espacial	1990	amiga c64 cpc dos msx st zx	Andres Roberto Samudio Monro, Juan Manuel Medina, Carlos Marqués Escrig, Juan Antonio Darder, Juan José Muñoz Falcó, Luis Royo	Aventuras AD/IBSA	1200-2500 Pts
La Aventura Original	1989	amiga c64 cpc dos msx st zx	Andres Roberto Samudio Monro, Manuel González Martinez, Carlos Marqués Escrig, Vicente Misas, Tim Gilberts, Luis Royo	Aventuras AD/IBSA	975-1950 Pts
La Aventura Original II: Veinte Anos Despues (**unreleased**)		zx		Aventuras AD	
La Trilogia De Ci-U-Than	1993	dos	Compilations	Grupo Editorial Jackson, S.A.	1750 Pts
Los Templos Sagrados: Ci-U-Than Trilogy II	1991	amiga c64 cpc dos msx pcw st zx	Juan Antonio Darder/Andres Roberto Samudio Monro, Juan Manuel Medina, Juan Luis Cervera, Paco Zarco, José Luis Masmano, Carlos Marqués Escrig, Juan José Muñoz Falcó, Luis Royo	Aventuras AD	1500-2500 Pts
Professional Adventure Writer	1986	zx	Aventuras AD	Aventuras AD (re-release)	3999 Pts
Sabotage (**unreleased**)		zx	Andres Roberto Samudio Monro, Vicente Marin de Espinosa	Aventuras AD	
Supervivencia (El Firfurcio)	1989	zx	Manuel Gonzalez Martinez, Andres Roberto Samudio Monro	Micro Hobby	



Topo Soft
1986-1994

Как я уже говорил, первые две игры вышли без названия Topo Soft (лето 1986 года - **Las Tres Luces De Glaurung**, осень 1987 года - **Whopper Chase**. Игра **Desperado** уже вышла с названием Topo Soft как на обложке кассеты так и в самой игре. В 1987 году выходят сразу шесть игр Topo Soft: **Colt 36**, **Cray 5**, **Desperado**, **Spirits**, **Stardust**, **Survivor**. Как вы уже заметили, что музыку для этих игр написал один и тот же человек - **Cesar Astudillo «Gominolas»**.



Благодаря его музыке игры Topo Soft приобрели фирменное отличие и игроки уже знали, что музыка в игре будет сделана качественно. Как то он увидел объявление в журнале по ZX Spectrum о наборе людей для разработки видео игр. Он использовал музыкальные синтезаторы и придя на собеседование в Erbe, он предложил свои услуги в написании музыки к видео играм. Первой пробой стало написание музыки к игре Survivor. После успеха с этой игрой ему хорошо заплатили и в будущем только звонили, чтобы получить музыку к их новой игре. Как правило мелодия была написана в течении одной недели. За нее он получал 15000 песет (примерно 105 Euros в 1987 году). В месяц он мог сделать две-три мелодии и был очень доволен этой работой.

Так же важным было появление **Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez**. У него еще не было своего компьютера и он программировал на компьютере своего соседа. Готовые работы он отсылал в испанский компьютерный журнал MicroManía (создан в мае 1985 года). Заработав таким образом на первый ZX Spectrum, изучив ассемблер, он начал заниматься программированием на более серьезном уровне.



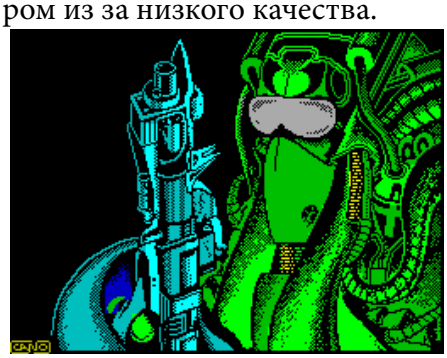
Sobre estas líneas, de nuevo, Rafael Gómez posa para nuestra cámara.

Первой его игрой так же стала игра Survivor. Сначала он отослал игру нескольким издателям - Dinámic, Erbe и в итоге игру выбрал Paco Pastor. После успешных продаж игры Rafael заработал 150000 песет (1050 euros в 1987 году). Это была первая игра Topo Soft, которую начали издавать за границей (компания US Gold, £8.99), цена в Испании - 875 песет.





Игра Desperado (1987 год), сделана на основе аркадной машины Gunsmoke, получила прекрасные оценки в журнале Microhobby и издавалась за границей компанией CentreSoft по цене £8.99-£12.99. Версия игры для C64 (**Gunsmoke**) разработана не в Испании и издавалась компанией Capcom. Игра Stardust, по сравнению с Desperado не стала бестселлером из за низкого качества.



Не смотря на появление новых разработчиков в игре Desperado, основу Topo Soft составила та же тройка людей - Javier Cano Ciruelas, Emilio Martinez, José Manuel Muñoz Perez. На компанию работают внештатные разработчики, которые не только работают над новыми играми Topo Soft, но и занимаются конверсиями и даже своими отдель-



ными проектами.

В случае графических дизайнеров, все больше развивается сотрудничество с **Ricardo Cancho «Kantxo» Niemietz** и **Roberto «Ace» Potenciano Acebes**, которые сделали ряд качественных работ, что позволило им позже войти в состав Topo Soft. Ricardo Cancho начал работать с 1987 года, а с 1988 уже был в составе Topo Soft.



Topo Soft хотел ежегодно выпускать до десяти игр (в основном для ZX Spectrum, реже для C64, DOS или Atari ST), по этому не было проблем с флилансерами и соответствующей оплатой. В 1988 году вышли 12 игр, некоторые из них для шести платформ, по этому компания стала работать профессионально (контракты, инвестиции, офис, закупки комплектующих и контроль производства). Конечно, успех Topo Soft был обусловлен поддержкой компании Erbe, которая через развитие своего разработчика видео игр, хотела создать свой имидж в этом направлении, свой эталон качественных видео игр. Хотя Dinámic не был сдвинут с первого места, Erbe добилось своей цели. Javier Cano вспоминает: «Разработка видео игр шла по заранее известным планам, сочеталась с рекламной компанией и контролем качества видео игр. Пять игр должны были быть выпущены самой компанией Topo Soft для компьютеров, основанных на Z80 - Speccy, Amstrad CPC, MSX и по крайней мере еще пять должны были быть разработаны ее фрилансерами». Для достижения этих планов необходимо было увеличить штат программистов до пяти человек, делающих оригинальные игры (по две игры на каждого в году), причем первая версия всегда выпускалась для ZX Spectrum, работали два хороших графических дизайнера, появился отдел технической поддержки программного обеспечения. Именно в таком виде была сформирована команда Topo Soft с 1988 года, когда в нее влились Rafael «Rafayo» Gómez Rodriguez, **Eugenio Luis Barahona Marciel**, **Carlos Arias Alonso** как программисты и Ricardo Cancho «Kantxo» Niemietz, Roberto «Ace» Potenciano Acebes как графи-



Верхнее фото - Javier Cano, José Manuel Muñoz и Emilio Martínez.

Нижнее фото - José Manuel Muñoz, Roberto Potenciano Acebes и Javier Cano



ческие дизайнеры. **José Manuel Lazo**, как очень сильный технически программист работал в отделе технической поддержки программного обеспечения.





CARLOS ARIAS
Programador 22 Años
COMPAÑIAS: Topo
AUTOR: «Black Beard», «Tuareg» y las versiones MSX de :«Las tres luces de Glaurung», «Spirits», «Desperado», «Whopper Chase», «Stardust».

Paco Pastor добавляет: «Мы достигли нашей цели в 1988 году, когда начали выпускать качественные видео игры. Кроме того, не нужно забывать, что у нас были контракты со многими компаниями из Великобритании, что давало нам широкие возможности по изданию наших видео игр за пределами Испании».

В начале 1988 года у Rafael «Rafayo» Gómez появилась идея обновить классический Pac-Man что привело к появлению новой игры **Mad Mix Game**.



Так же было принято решение выпускать игры с более точным выбором управления и по возможности на такие темы, которые не были затронуты раньше. Так появились новые игры **Chicago's 30**, **Coliseum**, **Titanic**... Директором компании был на-



José Manuel Muñoz, José Manuel Lazo, Eugenio Luis Barahona Marciel и Roberto Uriel Herrera.

значен **Gabriel Nieto**. Он начал работать в компании Topo Soft с января 1987 года, не был программистом и занимался координацией текущих проектов Topo Soft. Как бывший работник редакции журнала MicroManía, был хорошо знаком с пользователями компьютеров и их предпочтениями.



Gabriel Nieto, director de Topo, hojeando una de nuestras revistas.

Javier Cano занимался проектами фрилансеров, работающих на компанию, был техническим директором компании. Со временем, когда компания растет очень быстро, что происходило и с компанией Erbe, она перестает быть домашней, теряет дружественную атмосферу и становится обычной группой сотрудников, чья зарплата зависит исключительно только от прибыли и убытков. Emilio Martínez вспоминает: «Javier Cano был левой рукой босса Erbe, умел находить необходимые слова для коллег и дипломатично улаживал конфликтные ситуации. В первые два года мы были заняты работой ежедневно, независимо от того, выходной это был день или праздничный. Так компания смогла выйти на новый уровень. Так же это было обусловлено большим объемом работы, которую мы не смогли бы сделать в обычное время. Так работали все, включая наше начальство. Как только все наладилось, был приглашен Gabriel Nieto». Rafael «Rafayo» Gómez вспоминает: «Javier Cano был видимой главой Topo Soft, пре-



Gabriel Nieto hojeando un ejemplar de MSX-Club.

жде всего по отношению к Erbe. Это человек, который обсуждал все проекты. Именно благодаря ему мы реализовали наши желания в игровой индустрии и появились многие игры, которые мы видим сейчас. Gabriel Nieto вообще ничего не знал о видео играх. Gabriel Nieto каждый вечер получал информацию о том, какие игры находятся в разработке фрилансеров, возможные их даты выпуска и цена каждой игры».

Как произошло повление Gabriel Nieto в офисе Topo Soft ? Javier Cano после встречи с главой Erbe собрал команду разработчиков в офисе Topo Soft и обьявил им об новом директоре, который теперь будет курировать все проекты. Он сфотографировал всю команду в этот момент на память и позже раздал всем эту историческую фотографию. В первый день работы нового директора Javier Cano освободил эту должность. Gabriel Nieto имел большой авторитет в видео игровой прессе, много знал об отрасли видео игр, разбирался в механизме работы маркетинга и знал, как нужно продавать видео игры. В общем был экспертом во всем, кроме видео игр как самих по себе. Javier Cano вспоминает: «Что я могу сказать об Gabriel Nieto ? Думаю нет ничего положительного, что можно было бы отметить, так как он олицетворял полную противоположность того, к чему стремился я. У него не было каких-либо технических знаний, программистов и графических дизайнеров он представлял обычными офисными работниками». Среди тех, кто не проработал долго с Gabriel Nieto можно выделить графического дизайнера Ricardo Cancho. Из его интервью: «Nieto хотел оставить свой след во всех проектах. Разработчики с трудом воспринимали его идеи и все же некоторые игры были изменены, например игра Coliseum, в которой я тоже принимал участие». После его ухода из Topo Soft основным графическим дизайнером стал **Alfonso Fernández Borro**. Последний хвалит коммерческие таланты Gabriel Nieto, именно благодаря ему Topo Soft достиг таких успехов в продажах видео игр, чего не было в наличии у Javier Cano. Made In Spain, когда там работал Paco Menéndez имел свои яркие краски. После ухода Paco компания потеряла этот шарм. В Topo



На фото верхний ряд - Eugenio Barahona, Ricardo Cancho, Roberto Potenciano, José Manuel Muñoz, Rafael Gómez, нижний ряд - Carlos Arias, Javier Cano, José Manuel Lazo, Emilio Martínez.





Soft не было яркости, это был продукт индустрии, качественный, но не видимый издали. Topo Soft был большим производителем видео игр.

В первой половине 1988 года некоторые игры Topo Soft были разработаны фрилансерами. Например, игры **Ale Hop!** и **Temptations** (все для MSX), **El Mundo Perdido** (People from Sirius) для Speccy, MSX. Играми, разработанными в самой Topo Soft были **Silent Shadow**, **Mad Mix Game**. Silent Shadow изначально разрабатывалась для Dinámic, но Javier Cano после просмотра этой игры решил любой ценой издать ее через Topo Soft. В итоге, игру доделали в самой Topo Soft, добавили музыку Cesar Astudillo Gominolas, обложку кассеты Alfonso Azpiri и получилась неплохая игра.

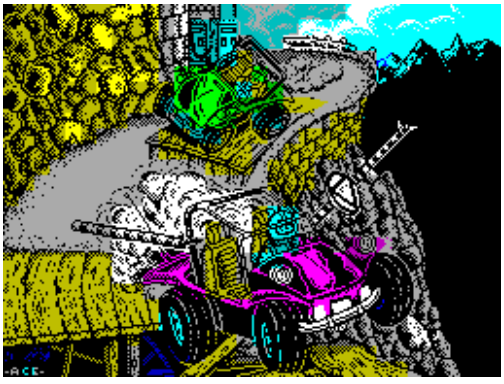




Об игре Mad Mix Game вспоминает программист Rafael «Rafayo» Gómez: «Мне всегда нравились классические аркадные игры. Я хотел создать одну из таких игр и показал ее Paco Pastor. Игра очень понравилась ему. У меня было много свободы в процессе работы над этой игрой. И по этому игра сделана качественно». В Великобритании игру издавала US Gold (название Mad Mix Game: The Pepsi Challenge, цена £7.99). Цена в Испании - 875 песет. Идея первой части была заимствована из игры Pac-Man. Но игра выглядела совершенно иначе и заслуженно получила высокие оценки как в Испании так и в Великобритании. Выпуск игры обсуждался с Nintendo, для платформы Nintendo Game Boy.

Rafael «Rafayo» Gómez получил хорошие деньги за игру Survivor. Каждый месяц ему платили 150000 песет заработной платы. Он купил себе мотоцикл ZXR 600CC. José Manuel Muñoz вспоминает: «С расширением состава команды Topo Soft поднялся и мой уровень жизни. Они платили нам очень высокую заработную плату, за что мы должны быть благодарны Paco Pastor. Я купил себе синтезатор Roland D50».

Rafael «Rafayo» Gómez: «У нас были контракты на две игры в год для трех основных платформ. Если все было достигнуто, в конце нас ждала сумма в полмиллиона песет». Так они смогли раскрыть свои таланты в полной мере. Свою вторую игру **Rock'n Roller** он закончил в рекордно короткий срок. В целом на Mad Mix Game и Rock'n Roller у него ушло шесть месяцев.









Не все получали одинаковую заработную плату, например Ricardo Cancho точно получал 300000 песет. В конце года он получил даже 600000 песет. Для сравнения в то время один литр бензина в Испании стоил 25 песет.

В 1988 году Erbe решила выпустить компиляцию по примеру компании Ocean. Так появилась компиляция **Erbe'88**. Почему появилась такая компиляция ? Дело в том, что сами по себе игры Chicago's 30, Coliseum, Titanic не имели больших продаж, по этому Erbe решила сделать попытку получить прибыль с продажи такой компиляции. Кроме игр Topo Soft, в ее состав вошли две игры, разработанные не в Испании - Operation Wolf, Psycho Pigs. Цена составляла 2495 песет.



Gabriel Nieto, director de Topo Soft y Emilio Butragueño en el acto





В 1988 году вышла игра **Emilio Butragueño Fútbol** (программирование и основную графику сделала компания **Animagic**, производство, часть графики и музыка Topo Soft, издательство Erbe). Эта игра не была идеально сделана с точки зрения техники, но по продажам была одной из лучших игр в Испании. Это первая спортивная игра Topo Soft, разработана в сотрудничестве с Animagic. Topo Soft удалось сорвать сделку Emilio Butragueño с Dinámic и в итоге сделка была подписана с Topo Soft. В итоге было продано более 50000 копий игры - как в Испании так и в Великобритании (издатель Ocean). Игру разрабатывали фрилансеры из компании Animagic (так же из Мадрида), Javier Cano в декабре 1988 года ушел из Topo Soft, стал директором Animagic, S.A. Вспоминает Ricardo Cancho: «Этот проект разрабатывался в полной секретности. О нем знали не более трех сотрудников Topo Soft. Причина была в переговорах с представителями Emilio Butragueño, чтобы избежать утечек в прессу и выиграть конкуренцию с компанией Dinámic. Javier Cano за спиной у Erbe создал свою компанию Animagic. Это был его ответ на появление нового директора Topo Soft - Gabriel Nieto. В новую команду вошли люди, которые

по контракту с Topo Soft разрабатывали игры для трех основных Z80 платформ - Speccy, CPC, MSX». Игру программировал Rafael «Rafayo» Gómez. Не смотря на то, что он работал в Topo Soft, фактически игры были сделаны для Animagic. В то время Javier Cano был в процессе развода и у него был свой дом. Rafael «Rafayo» Gómez переехал к нему и там они вместе работали над первыми играми для Animagic. Rafael «Rafayo» Gómez мало что знал о футболе, и в процессе не только стал в нем разбираться, но и сделал все достоточно быстро - три или четыре месяца, почти рекорд для Topo Soft. Утром он программировал игру Rock'n Roller, а ночью - Emilio Butragueño Fútbol. Игра стала хитом и была многие недели в числе лидеров по продажам. В новую компанию вместе с Javier Cano вошли Emilio Martínez Tejedor и Ricardo Cancho.

С 1989 года компания начала привлекать сторонних разработчиков и их работой руководили из офиса Erbe. Так же была поставлена задача создать крупнейшего испанского разработчика видео игр, разрабатывались видео игры для 16 bit, спортивные видео игры на основе имен известных спортсменов. В это время в Европе начался бум новых компьютеров, в Испании же еще продавались старые 8-битные компьютеры. В компании появился отдел для 16-битных машин (Atari ST, Amiga), но продажи не приносили такую прибыль, как раньше с 8-битного рынка. Первой игрой стала основанная на произведении Жюля Верна **Viaje Al Centro De La Tierra**, проект, который должен был продаваться в Европе как для 8 так и для 16 бит. Премьера игры состоялась в 192-м



номере журнала Microhobby, а в 194-м уже был обзор игры. Игру планировали продавать даже на американском рынке, и ее показали некоторым издателям. До этого никто не продавал испанские игры там. Rafael «Rafayo» Gómez: «Задача заключалась в том, чтобы сделать качественную игру, а не очередную скороспелку. Экспорт был согласован с одним из международных дистрибьюторов. Основные продажи планировались для Amiga, PC и Atari ST, были вложены большие деньги в рекламу и разработку. Игра для 16 бит не была готова в необходимые сроки и нужного качества, по этому часть разработчиков была уволена. Оставалась только версия для 8 бит, которая в основном и была в продаже. Эта версия была закончена за три месяца и получила хорошие продажи на рынке. В целом на разработку этой игры было потрачено целый год и эти усилия не оправдали все вложения в нее». Цены были от 1200 до 1900 песет за 16 битные версии.

Следующей игрой, вышедшей в 1989 году была **Perico Delgado Maillot Amarillo**. Это следующая спортивная игра, основанная на имени недавнего победителя турнира Tour De France, Perico Delgado. Rafael «Rafayo»





De izquierda a derecha: Roberto P. Acebes (gráficos), Perico Delgado y Rafael Gómez Rodríguez (programador).

Gómez: «Проект должен был быть готов в кратчайшие сроки. Игра появилась в мае 1989 года». Цена снова от 1200 до 1900 песет. В октябре 1989 года вышла еще одна спортивная игра **Drazen Petrovic Basket**. Цена на игру от 1200 до 2250 песет.





Так же появилась игра **Score 3020**. Цена на игру от 875 до 1900 песет. Это одна из последних работ Ricardo Cancho Niemietz перед увольнением из Topo Soft. Детали на карте игры Score 3020 расставлял сам Gabriel Nieto, по крайней мере часть из них.



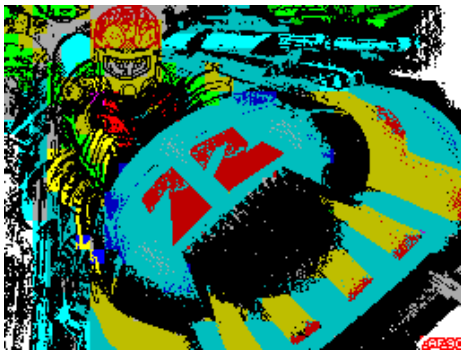
Ничего хорошего из этого не получилось. Так же не стоит забывать об играх **Metropolis** и **Tuareg** (цены на обе игры от 875 до 1900 песет).



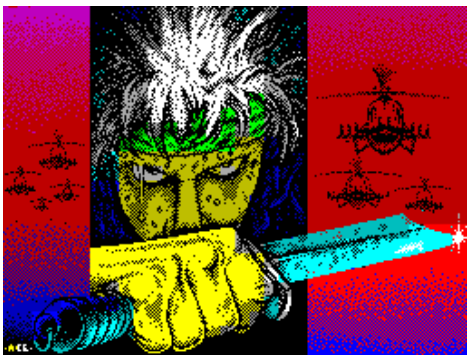
Первая игра выделалась своей графикой и получила хорошие отзывы в прессе.



В 1990 году Topo Soft выпустила шесть игр, но без особых шедевров. Первой игрой стал **Ice Breaker** (цена 1200 песет) - симулятор бобслея с элементами экшена.



Далее - игра **R.A.M.** (цена 1200 песет) - в которой вы управляете крутым разведчиком, который специализируется на специальных операциях. Противник на любой вкус - от обычных солдат до вертолетов и самолетов. Игра была достаточно сложна, и в интервью 2008 года, программист - José Manuel Muñoz Perez признал, что из-за него игра сложно проходима в финальной части, что было вызвано недостаточным временем для тестирования и навалившимися другими проектами, которые тоже нужно было сделать в определенный срок.

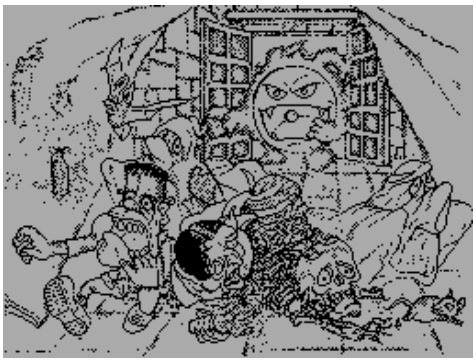


Летом 1990 года Topo Soft получила лицензию и сделала видео игру **Gremlins 2** (цена 1200-2250 песет). Издателем в Испании стала компания Erbe. В Европе ее распространяла компания Elite Systems (цена £9.99-£15.99). Topo Soft разработала версии для Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum. Motivetime (Elite Systems) сделала версии для C64, Amiga, ST, DOS. Реклама в журнале Microhobby была минимальна - маленькие заметки в 200, 203 номере и обзор игры в 205 номере.



Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez - программист игры вспоминает, что у него было только описание игры на английском языке, он сделал все, полагаясь на свой вкус с учетом ограничений платформы. В целом все было сделано легко и быстро.

За рубежом игра получила высокие оценки в журнале Crash (86%). Так же летом вышло **продолжение игры Mad Mix** (цена 1200 - 1900 песет). Игру снова программировал Rafa Gómez. За основу была взята известная игра Pacmania, ее игровая механика.



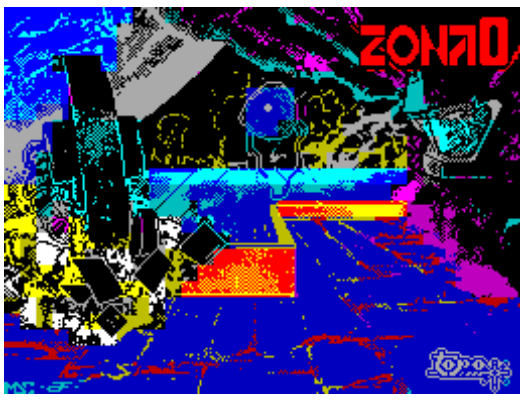
Он изменил внешний вид игры, добавил изометрию и в итоге Topo Soft смогла получить хорошие продажи. Далее появилась игра **Lorna** (цена 1200-2250 песет, для 16 бит - 3390 песет). Главная героиня - блондинка Lorna.



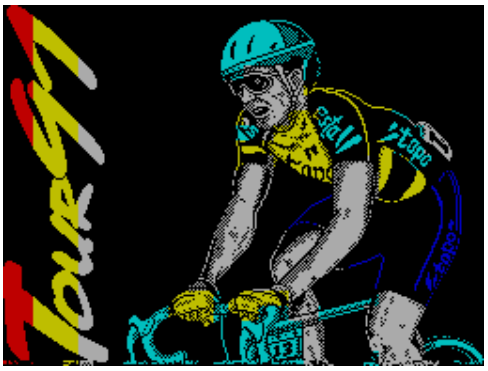
Создателем комиксов с ее участием был Alfonso Azpiri. Над игрой работал его племянник Jorge Azpiri. Вместе с ним они создали идею игры. Ставка была на эротический персонаж. В это время Alfonso Azpiri еще работал на компанию Dinámic и игру должна была выпустить эта компания. Игра состояла из четырех частей. Издателем как всегда выступала Erbe. Игра стала лучшей в тому году для Topo Soft. В сентябре выходит приключенческая игра **La Espada Sagrada** (цена 1200-1900 песет, для DOS - 2250 песет).



В 1991 году Topo вошел в состояние комы, и так и не вышел из него до ухода с рынка. Erbe был занят Nintendo, Paco Pastor занят SEGA España и продвижением Sega Mega Drive, у руля остался Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez. Topo Soft исчез в 1994 году. Rafael Gómez: «Рынок изменился, начался консольный бум. Мы были уверены в наших силах, думали, что можем сделать много продуктов. Проблема в том, что у нас не было финансов. Мы нанимали фрилансеров, работали над игрой **Ground Zero** (продолжением R.A.M.)». Весной 1991 года состоялся анонс аркадной игры **Zona 0** (цена 1200-2250 песет для 8 бит и 2850 песет для 16 бит). Игра получила высокую оценку в журнале Microhobby.



Летом появляется игра **Tour 91** (цена 1200-2250 песет для 8 бит), велогонки, снова хорошие отзывы в прессе. Последней игрой для рынка 8 бит было **продолжение Desperado** (цена 1200-2250 песет для 8 бит и 2850 песет для 16 бит). Первой игрой только для 16 бит стала **Black Crown** (цена для PC 5990 песет). Идея

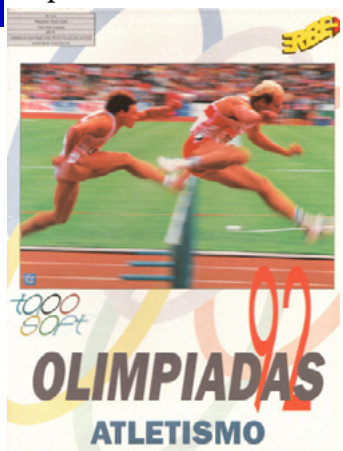




совместить настольную и ролевую игру оказалась не удачной. Это первая игра для 16 бит, написанная Rafa Gómez.

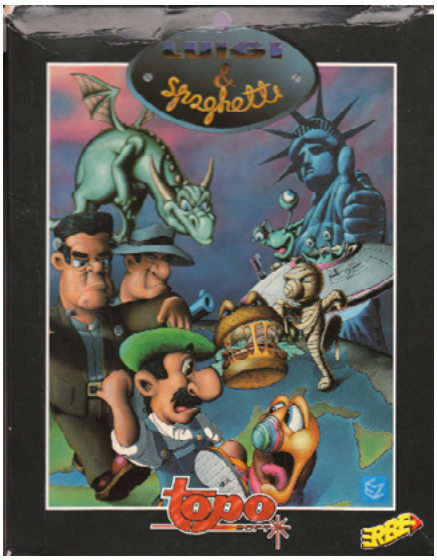


В 1992 году в Барселоне проходила летняя олимпиада и Topo Soft выпускает две игры - **Olimpiadas 92: Atletismo** и **Olimpiadas 92: Gimnasia Deportiva** (обе по 3490 песет), посвященных соответственно атлетике и гимнастике. Над играми работали одновременно две разные команды разработчиков.





В 1992 году появляется игра **Luigi & Spaghetti** (Луиджи был братом известного персонажа - водопроводчика Марио). Цена 2950 песет.



С мая 1993 по май 1995 года Rafa Gómez работал директором по развитию в Erbe, и все больше времени уделял основной работе, а в свободное время - Topo Soft.

Последними играми стали **Super Scrylis** (игра шла с диском для журнала PC Mania и была полностью готова), **Luigi & Circusland** (цена 5095 песет) - продолжением первой игры Luigi & Spaghetti.





После этой игры Rafa Gomez полностью прекратил производство видео игр Topo Soft и Erbe сосредоточился на консолях, приключенческих играх для PC.

В то время не было лидирующей консоли на рынке и Topo Soft сначала попыталась делать игры для Nintendo. Но инвестиций не было и от затеи отказались.

César Astudillo “Gominolas”: «У нас не было осознания того, что может произойти с рынком. Drosoft и Topo Soft принадлежали звукозаписывающим компаниям. Их бизнес модель работала с музыкой. Мы ощущали, что видео игры это начало чего то очень важного, начало новой категории развлечений, которая никогда не закончится». В это время в Европе состоялся переход на 16 битные машины - Amiga, Atari ST, PC. В Испании только начинался этот процесс. Paco Pastor: «Никто не был готов технически к 16 битам и когда у нас появился Atari ST, у разработчиков не было никакой реакции. Мы начали делать Viaje Al Centro De La Tierra для новых машин и это заняло много месяцев. Мы могли себе позволить такую роскошь, но остальные компании - нет». Снижение цены до 875 песет привело к увеличению продажи и позволило получить прибыль. Но если вы не попали в число этих везунчиков, вы прогорели со своей игрой. У кого были финансы, тот мог рисковать и не так зависел от количества продаж. По этому снижение цены мгновенно отразилось на небольших разработчиках.

В этих условиях идеальным вариантом было появление инвестора, как в случае Dinámic и Hobby Press, что позволило развиваться дальше и выпускать новые продукты. Кто смог - адаптировался в этих новых условиях, под натиском экономического кризиса и пиратства, когда рынок разваливался и никто не знал, какой путь развития лучше.


Algunos de los componentes de Topo. De izda. a dcha. y de arriba a abajo: Julio Martín, J. L. Cid, Alberto Blanco, Julián Alama, J. M. Muñoz, Emilio Martínez, Gonzalo Martín y Javier Cano.

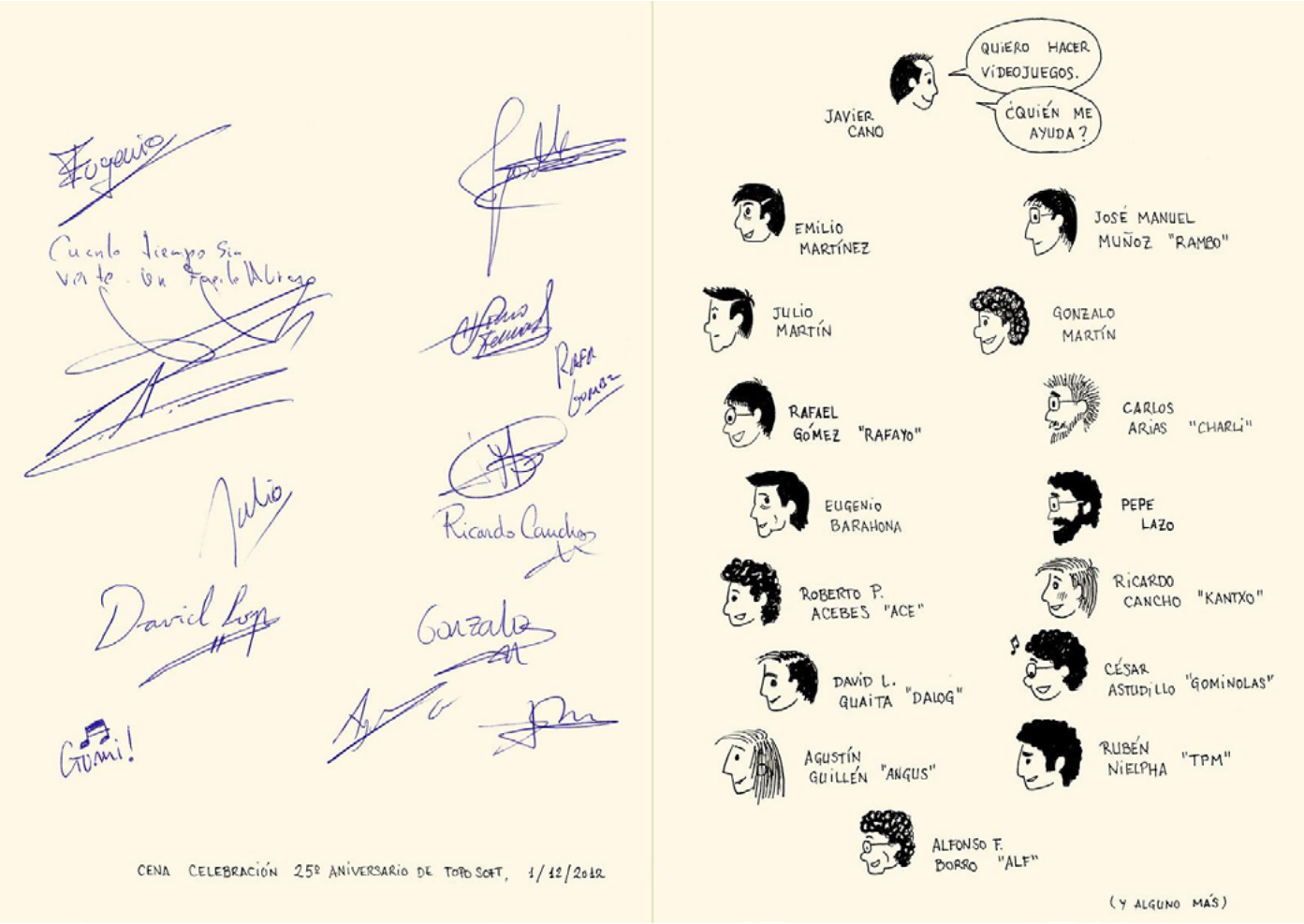
Далее - современные фото разработчиков из Topo Soft.







2013 год - Paco Pastor, Rafa Gomez, Julio A. Martin Erro, Alfonso Fernando Borro, Emilio Martínez, Ricardo Cancho. На правом фото - руководитель Topo Soft и Animagic - Javier Cano.





2013 год, слева направо: 1 Jose Manuel Lazo, 2 Eugenio Barahona, 3 Cesar Astudillo «Gominolas», 4 Rafael Gomez «Rafayo», 5 Jose Manuel Munoz «Rambo», 6 Javier Cano (с коробкой), 7 Agustin Guillén Benito (стоит за Javier Cano), 8 Gonzalo Martin Erro, 9 Rubén Rubio (TPM), 10 Emilio Martinez Tejedor, 11 Roberto Potenciano Acebes «Ace», 12 Julio A. Martin Erro, 13 Alfonso F. Borro «ALF».

Agustín Guillén Benito

Topo Soft/Erbe video games programmer
April 1987 - Marth 1990



Viaje Al Centro De La Tierra
1989-1990
Lorna
1990
La Espada Sagrada
1990

Gabriel Ortas Gonzalez

Topo Soft/Pyro Studios
2005 - 2012



Ice Breaker
1990
La Espada Sagrada
1990
Lorna
1990
Luigi & Circusland
1994

Alejandro André



Spirits
1987

David Lopez Guaita «Dalog»



Silent Shadow
1988

Javier Arévalo Baeza



Stardust
1987

Jose Doorstein



Silent Shadow
1988

Alfonso Azpiri

Video games illustrator. 1947-2017.



Desperado 1-2
1987, 1991
Stardust
1987
Black Beard
1988
Coliseum
1988
El Mundo Perdido
1988
Highway to Heaven
1988
Mad Mix Game
1988
Silent Shadow
1988
Temptations
1988
Wells & Fargo
1988
Tuareg
1988
Chicago's 30
1988-1989
Titanic
1988-1991

Metropolis
1988-1989
Viaje al Centro de la Tierra
1989-1990, 2007-2012
Ice Breaker
1990
Lorna
1990
R.A.M. 1-2
1990
Black Crown
1991
Top by Topo 2
1991
Zona 0
1991

Luigi & Spaghetti
1992
Luigi & Circusland
1994
Olimpiadas 92: Atletismo
1992
Luigi & Spaghetti
1992
Luigi & Circusland
1994
Zero Kelvin

Jorge Azpiri

Video games graphics designer



Jorge Azpiri - племянник известного иллюстратора - Alfonso Azpiri.
Я начал делать первые шаги в мире комиксов, когда мой дядя работал для компании Dinámic, создавая обложки к видео играм. Dinámic - это было мое первое рабочее место.
Моим первым компьютером был ZX Spectrum, так же у меня хорошие воспоминания об Amstrad CPC, где каждый пиксель имел свой цвет, в отличии от ZX Spectrum. Конечно, лучшей платформой была Commodore Amiga, но даже в этом случае, я выбрал бы Amstrad CPC. Я занимался только графикой в индустрии видео игр. Моя любимая игра в плане графики - Black Crown (1991 год, DOS, Topo Soft).
Когда я присоединился к Dinámic, игра Navy Moves уже была почти завершена и я, как начинающий дизайнер, должен был только доделать некоторую графику. Но когда я начал работать над игрой, мне настолько понравилось, что игра была почти полностью переделана. Проработав год в Dinámic, я ушел в Topo Soft. Причина - там были намного больше зарплата и премирование для сотрудников. В 1989 году я работал над игрой Viaje al centro de la Tierra (версии для 16 бит - Amiga, PC, ST). Первая игра вышла для Амиги. Графику для 8 бит делал Alfonso Fernando Borro. В 1990 году я сделал версию для 16 бит игры Lorna. В 1991 году - версии для PC игр Titanic, La Espada Sagrada, Black Crown. В 1992-1994 годах - версии для PC игр Luigi & Spaghetti, Luigi en Circusland. Дизайн был взят из игр об Mario, так как они в то время были очень популярны на рынке.
В 1996 году я начал работать в компании Revistronic. Сегодня моя работа не связана с видео играми. В последнее время я серьезно задумываюсь, чтобы вернуться в индустрию видео игр, даже если это будет только хобби.

Antonio Manuel Romero Guerra «Johnny»

Video games graphics designer



Сотрудничал с компаниями Topo Soft, Dinámic, Electronic Arts, Animagic.

1. Расскажите о себе.

Я родился в 1971 году в Севилье, женат, у меня двое детей - семи и пяти лет.
Сейчас я работаю в компьютерном отделе одного из автомобильных брендов, в Мадриде. Так же я продолжаю работу в IT сфере.

2. Ваше первое знакомство с компьютерами. Почему вы в итоге выбрали C64 ?

Это было в 1982 году, когда мне было около 11 лет. С помощью своих сестер я взял в кредит за 200 000 песет ZX Spectrum 16K. В 1984 году из Барселоны приехал один парень (Enrique Parrilla Rojas) с C64 и я сдался. Я увидел цвета, графику и скорость работы игр C64, так же в это время рядом открылся компьютерный магазин с демо играми. Я был в восторге и вы можете сказать, что это первая любовь в моей жизни. По этому я выбрал менее представленный у нас на рынке компьютер. Первую графику я учился рисовать на ZX Spectrum, позже перешел на C64.

3. Как вы решили создать свою игру ?

Один мой знакомый познакомил меня с Pablo Toledo, который знал программирование на ассемблере, а я был хорош в дизайне и рисовании. Так мы решили сделать что то свое. Нашей первой игрой стала Tales Of Fire, которая была готова к Рождеству 1986 года. С ней мы и отправились в Мадрид, где посетили Topo Soft, Erbe и Dinámic. Хотя эта игра так и не заинтересовала их, наши координаты были сохранены. Мы вернулись в Севилью и вот, в апреле нам позвонили. Так начался наш первый коммерческий проект - работа над игрой Chicago 30 (для C64). Курьер доставил нам домой документацию и мы начали работать над игрой.

4. Какие игры вы сделали для C64 ?

Для Topo Soft: Silent Shadow, Chicago 30, Mad Mix Game, Titanic. Для Dinámic - Hammer Boy (1991). Для EA - Budokan (1992). Неопубликованная игра для Animagic - **Mortadelo y Filemón**. Для других платформ - Parchi-Mix, Bar-Pub, Promoción 7up (Amiga, 1990).

5. Сегодня вы продолжаете заниматься компьютерами ?

Уже не занимаюсь компьютерной графикой, рисую на бумаге или рубашках. Нет времени для игр. В те времена я использовал: ZX Spectrum 48, C64, Spectravideo MSX, Amiga 500, Atari 1040 ST, PC.

6. Как вы восприняли уход со сцены 8 бит ?

Я воспринимаю это как эволюцию, появлялось что то новое на рынке. Мне было 17 лет, когда предложили работу

в Мадриде. Росли проекты, появлялись новые технологии и мне пришлось уехать из Севильи. У меня все еще остались древние компьютеры и дискеты, нужно посмотреть, что на них.

7. Что вы расскажете о вашем коллеге - Pablo Toledo ?

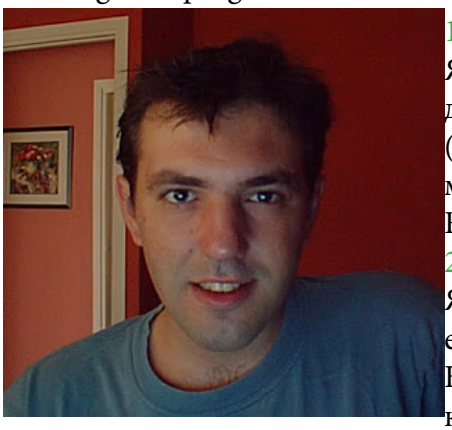
Работая с ним над играми, я провел больше времени, чем со своей девушкой. У нас был небольшой офис, позже мы работали в квартире его родителей. Это были профессиональные и результативные отношения. Каждый из нас занимался своей частью работы, но у Pablo был перевес в части идеи игры или диалога с клиентами. Обычно у нас был установлен срок, в который мы должны были передать игру в Мадрид.

8. Вы участвуете в ретро тусовках ? Поддерживаете связь с разработчиками видео игр ?

Нет, не участвую. Я все еще знаком с Sánchez Fransesch (Hergest) - он пришел с нами в индустрию видео игр и писал статьи для журнала Micro Manía.

Pablo Toledo Cota

Video games programmer



1. Расскажите о себе и ваших работах в видео играх.

Я родился в Севилье, в 1992 году учился на факультете информатики. Мои игры для C64: Budokan (игра, музыка), Chicago's 30 (игра, музыка), Mad Mix Game, Phantis (музыка), Silent Shadow (музыка), Turbo Girl (игра, музыка), Hammer Boy (игра, музыка), игра для Амиги Promoción 7up (1990), музыка для игр Bronx, Mortadelo y Filemón 2 (другие 8 битные платформы).

2. Когда вы начали заниматься программированием ?

Я думаю, в возрасте 13 лет. В то время я впервые увидел ZX 81, когда отец привез его мне летом 1984 года.

Как и многие, я начал изучать Basic, и этот компьютер пробудил у меня интерес к программированию. Позже я купил C64 и полностью посвятил себя этой платформе.

3. Что бы вы посоветовали начинающему программисту ?

Прежде всего нужно иметь терпение, ясный ум и немного удачи. Но не нужно забывать, что у нас не всегда будут возможности, которые мы ожидаем. Работа над проектом далека от идеализированного программирования, есть много факторов, которые влияют на результат.

Julio A. Martin Erro

Video games graphics designer
1986-1991 Erbe, Topo Soft,
Diabolic Software



Один из самых известных графических дизайнеров. Его брат Gonzalo Martin Erro так же работал в индустрии видео игр.

1.Когда вы начали заниматься созданием видео игр ?

После покупки отцом ZX Spectrum 81. Первые мои игры, которые мне понравились - созданные Ultimate. Вместе со своим братом, Gonzalo мы начали изучать машинный код и бейсик, я начал заниматься графикой, используя программу Artist (версия от Dinámic). Я модифицировал чужие заставки, постепенно улучшая свой уровень. Недостатком было то, что две нижние строки этого редактора были недоступны для рисования, так как их занимала палитра для рисования. Как то у нас с братом появилась идея игры, похожей на игру в баскетбол, с двумя видимыми корзинами. Эту игру мы начали продавать в соседнем компьютерном магазине и как то раз на нее обратил внимание сотрудник Dinámic, ему понравилась наша работа и он попросил нас перезвонить. Pablo Ruiz провел собеседование и так мы начали сотрудничество с Dinámic.

2. Где было ваше место работы тогда и сейчас ?

Мы всегда работали дома, в то время у нас была выделена комната в подвале, где был ZX Spectrum и именно там мы сделали все наши работы для 8 бит. Сейчас я использую продукты Adobe в университете и дома, с аэрографом работаю только дома, где мы создали небольшую студию.

3. Откуда к вам приходило вдохновение ?

Из разных источников - фильмы, комиксы, музыка. Для игры Fernando Martin мы с братом пересмотрели много баскетбольных матчей, в то время в Мадриде проходил чемпионат мира по баскетболу, недалеко от нашего дома.

4. Ваша предпочтительная платформа для разработки ?

Я использовал многие компьютеры: ZX Spectrum, CPC, MSX, ST, Amiga, но ничто не сравнится с карандашом и бумагой. Как только был выбран дизайн, я рисовал еще раз более чисто, далее я использовал Artist и Melbourne Draw. Dinámic использовал те же технологии, что и я, прикладывая рисунок к монитору, что помогало в переносе графики с бумаги. Сейчас, если речь идет об электронном дизайне или иллюстрации, я использую Photoshop с графическим планшетом, но предварительно все равно использую карандаш и бумагу.

5. Сколько игр вы сделали, и какой из них гордитесь более всего ?

Первой моей игрой стала Fernando Martín Basket Master. С появлением Topo Soft, я начал сотрудничать с ними и сделал обложку для игры Spirits, далее в рекордный недельный срок для Erbe сделал графику к Whopper Chase, позже - Stardust (графика), Survivor (заставка CPC версии), Desperado (графика), Silent Shadow (заставка), Temptations (заставка). В зависимости от игры, я делал к ней графику или заставку. После Topo Soft, в 1989-1990 я делал графику для игр Oberón 69 и The Brick. Так же я сделал графику для игр, которые не были изданы - Crystalis, Picnic, Zero Kelvin. Лучшей из них по моему мнению является Desperado. Мы в удовольствие работали над игрой и у меня о ней самые лучшие воспоминания.

6. Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Когда нам с братом не заплатили в полном объеме за игру Fernando Martin Basket Master, не смотря на хорошие отзывы в прессе.

7. Ваша основная работа, как разработчика.

Графический дизайнер, иногда анимация и эскизы. Я никогда не программировал для 8 бит, по этому в основном занимался визуализацией.

8. Ваша игра Fernando Martin Basket Martin была очень удачна в то время, расскажите о ее появлении.

Мы показали Dinámic нашу игру, но они поступили не красиво, убрав брата, как разработчика и уплатив мне только половину от полной суммы за работу. Сейчас Victor Ruiz не против публикации нашей игры для ZX Spectrum Vega и мы спустя три десятилетия по дружески пообщались через электронную почту.

9. Как вы появились в Topo Soft ?

Сначала мы искали издателя для нашей игры и показали ее Paco Pastor (босс Erbe) и его разработчику Topo Soft. Но Paco Pastor уже договорился с Dinámic об ее дистрибьюции и игра вышла через год после ее разработки. Первой игрой для них стала заставка к CPC версии игры Survivor. Версии игр для CPC всегда делали после версии для ZX Spectrum. Мы использовали последовательный кабель для передачи данных с ZX Spectrum на CPC. Графика на CPC выглядела ужасно, но все делалось намного быстрее, чем если создавать заставку с нуля. С другой стороны, на CPC было больше цветов, что было привлекательнее по своему. В итоге разработка графики для разных платформ стимулировала воображение и повышала мастерство при создании графики.

10. Кроме графики вы делали обложку для Spirits. Почему так мало обложек было создано вами ?

Обложки для видео игр создавал человек по имени **Cañas**. Во время работы над игрой Spirits он не успевал сделать эту работу, а заказчик торопил со сроками. Тогда я убедил Javier Cano в том, что смогу ее сделать, далее согласился Paco Pastor. Сначала я рисовал гуашью на картоне и использовал аэрограф. Аэрограф я купил за свою работу над игрой Surviror. После одобрения одного из эксизов будущей обложки, я сделал свою первую иллюстрацию аэрографа. Я не был полностью доволен результатом. Мне пришлось сделать игру в двух разных коробках, потому что англичане хотели назвать игру **The Psychic Sphere**. Далее за работу принялся Alfonso Azpiri, и многие обложки были сделаны им.

11. Почему вы стали работать для других компаний (Delta, G.LL) ?

После создания Animagic, Javier Cano полагался на своих сотрудников, и нам с братом пришлось действовать самим. В итоге все привело к уходу из этой индустрии, так как игры, для которых я делал графику не появлялись на рынке.

12. Как вам работалось с братом ?

Он точно знал, на что будет похожа моя работа. Мы быстро ладили с ним. Как художника, меня раздражало, когда программисты хотели получить графику сразу, а не в процессе создания игры. К тому же, закончив работу над графикой, пока программисты доделывали игру, я мог заниматься новыми проектами.

13. Вы когда-нибудь задумывались о разработке игры для ретро компьютеров ?

Да, такой проект был и сейчас он приостановлен. Мне нравится ретро сцена, сейчас невероятный уровень качества новых игр, удивительно, что так много людей помнят о нас.

Alberto López Navarro



1. Как вы заинтересовались видео играми ? Чем вы заняты сегодня ?

Для меня знакомство с компьютерами началось с ZX 81 - друг моего отца купил нам его в Лондоне, так как там они были намного дешевле. Я начал изучать машинный код и свою первую программу опубликовал в журнале Micromania. Я все еще занимаюсь компьютерами - моя работа ориентирована на интернет.

2. Вы написали игру **Ale-Hop**. Как вы начали сотрудничать с Topo Soft и Erbe ?

На самом деле игру я сделал со своим братом - Luis делал графику, а я занимался программированием. Когда была готова предварительная версия, мы отправили кассету в офис Erbe и через некоторое время они заинтересовались игрой.

3. Ваша игра выделяется плавностью движений и разноцветной графикой. MSX - ваш любимый компьютер ?

Да, MSX был технически превосходным. У него был выделенный графический чип со своей памятью и спрайтами и отдельный аудио чип. Все это разгружало основной процессор и давало ему больше возможностей. Но MSX появился поздно и его конкуренты - ZX Spectrum, CPC уже заняли рынок. К тому же MSX был довольно дорогим компьютером и по этому не сильно продавался, интерес к разработке программного обеспечения был не такой, как у его конкурентов на рынке. Кроме этой игры, для MSX я программировал космическую аркаду, но игра так и осталась на этапе прототипа.

4. Ваш брат сделал игры Colt 36 (MSX, 1987) и Temptations (MSX, 1988). Расскажите о них.

Моя роль в этих играх ограничилась консультацией и некоторыми техническими вопросами - я был сторонником программирования всего на ассемблере Z80, а он использовал Basic и процедуры для обработки графики.

5. После эры 8 бит вы занимались видео играми ?

Нет, я занимался управлением IT, связью, передачей видео по IP... многие разработчики ушли на консоли и стали миллионерами. Мой брат недавно занимался мобильными видео играми, я думаю, вскоре мы будем вместе работать над проектом.

6. Что вы думаете о современных видео играх ?

С одной стороны, сейчас есть оборудование, о котором в 80-е мы не могли и мечтать. С другой стороны, играм не хватает искры, творческой части. В наше время игры были забавой, сейчас они просто захватывают дух. Это невероятно, что многим и сейчас нравятся ретро игры и они весело проводят время с классикой. Может быть это признак того, что им что то не хватает.

Luis López Navarro





1. Как вы познакомились с компьютерами ?

Как и многие из моего поколения, мы играли в аркадные игры вроде Asteroids, позже у меня появился ZX81.

2. Как появилось прозвище **LuigiLópez** ?

Еще со времен моей учебы в школе.

3. Расскажите о сотрудничестве с Topo Soft.

Когда мы с братом приехали в Мадрид, мы посетили офис Topo Soft, встретились с Javier Cano и его коллегами. Нам предложили очень хорошую зарплату.

Программирование для ZX Spectrum и MSX было разным и это приводило к созданию двух разных версий игры. Я делал графику и помню, что были ограничения в этом плане - каждый спрайт имел только один цвет и вы не могли ставить более четырех в том же горизонтальном ряду. В графических блоках вы могли комбинировать только два цвета в строке.

4. После ухода рынка 8 бит, вы занимались видео играми ?

После выхода наших трех игр, рынок полностью изменился, нужны были большие инвестиции, по этому я занимался рекламой и изобразительным искусством. Сейчас у меня своя компания, мы занимаемся мобильными приложениями.

Jesús Miguel Medina

1. Расскажите о своей работе.

Много лет назад, я посвятил себя видео играм, после чего 15 лет занимался маркетингом и продажами.

2. Ваш первый опыт работы с компьютерами.

Сначала - ZX81, позже появился C64, который у меня есть и сейчас. Первой игрой, которая мне очень понравилась, была Jet Pac. Мне больше нравился C64, так как у него были лучшие параметры для создания видео игр, в сравнении с системами на Z80. Позже на Atari ST и PC я использовал ассемблер PDS (разработка Andrew Glaister). У меня осталось все с тех времен - книги, документация, дискеты, компьютер и журнал...

3. Почему игра Viaje Al Centro De La Tierra так и не вышла для C64 ? Были ли незавершенные проекты ?

Это был очень амбициозный проект для рынка, который уже был на спаде. У меня была игра «The Wall», что-то вроде Arkanoid.

4. Как вы сотрудничали с Topo Soft ?

Сначала я работал как фрилансер, позже - как программист. Второе мне не нравилось. Как и многие, я лучше работаю ночью и когда работал как фрилансер, игры разрабатывались намного быстрее. Работа в офисе шла совершенно иначе, требует определенного вдохновения.

5. Как вы научились программированию ?

Сначала я учился программировать для Z80. Уже не помню, используя журнал или книгу. Когда у меня появился C64, я получил книгу. Легко было получить информацию об известных параметрах и очень сложно о недокументированных вещах типа регистров Y, Z, всех функциях видео чипа и так далее.

6. В чем отличие программирования машин на базе Z80 от C64 ?

Это совершенно разные вещи с технической точки зрения. Ассемблер Z80 был намного более мощным, тогда как для 65xx мы больше прибегали к макросам и тратили больше памяти (на C64 были только 8 битные регистры). С другой стороны, на C64 более мощной была аппаратная часть, что позволяло использовать аппаратные спрайты и скроллинг. Конечно, мы должны были подробно изучить работу всего железа, что позволяло фактически использовать все 64 Kb памяти. Вне Испании было продано намного больше игр для C64 и компания Ocean иногда обращалась к Topo Soft для портирования игры на C64.

7. Как планировался выход игр для C64 ?

Это был только коммерческий вопрос, необходимость портирования для этой платформы.

8. Как по вашему, почему испанские компании не смогли закрепится на 16 битном рынке ?

Я думаю, у нас никогда не было реального рынка 16 бит. Для Amiga и Atari продавалось очень мало игр, и компьютеры этого времени стали катастрофой для видео игр. Произошел переход игроков с 8 бит на консоли и наш рынок не был готов к этому. Нужны были большие инвестиции и лицензии Sega и Nintendo. В Испании никто не мог пойти на риски чтобы купить необходимое оборудование. Для сравнения, команда, с которой мы работали, стоила менее, чем 3000 евро, а лицензии и среда разработчика для консолей стоили 300 000 евро. Далее игровой платформой стал PC и старая индустрия видео игр исчезла.

9. Сегодня вы общаетесь с бывшими коллегами по C64 ? Работаете ли над ретро проектами ?

Нет. Но это здорово, что до сих пор появляются новые игры и программы, я сохраняю C64 в своем сердце. К сожалению, у меня так много увлечений, что нет времени на ретро компьютеры.

José Manuel Muñoz Perez «Rambo»



1. Когда вы начали работать над игрой Las Tres Luces De Glaurung (1986), вы уже были ранее знакомы с Javier Cano и Emilio Martinez ?

Я познакомился с ними, когда был в поисках работы и в это время только обратил внимание на Erbe. Они уже сделали Mapgame для Erbe и работали над идеей новой игры. Проблема была в том, что они не создавали графические игры в то время, но мне удалось убедить их сделать новую игру с графикой, взявши эту часть работы на себя.

2. В инструкции к игре Stardust указано, что вы - автор оригинальной идеи игры. Откуда появилась идея ?

Нашу работу в Erbe можно разделить на несколько периодов. Сначала, в качестве разработчиков были Cano и Martinez. Затем, появился я. После этого скорее всего глава Erbe (Paco Pastor) решил создать консультативную команду, которая бы помогала начинающим разработчикам. В результате из списка в 15 ли 20 команд, к нам на работу пришла одна команда, образованная братьями **Arévalo**.
Идея игры, по моему мнению была полностью его, и они действительно сделали что то похожее на Uridium.

3. В те времена программисты могли хорошо зарабатывать, во всяком случае такие слухи были. Как вы думаете ?

Я не знаю, что платили другим. У нас были премиальные в конце года, если мы выполняли все, что было запланировано. Но я знаю, что было много случаев, когда были проблемы с правильной выплатой роялти. Разработчик никогда не мог проверить, соответствовал ли размер роялти количеству проданных копий игры (точные цифры знал только дистрибьютор). У нас такое случилось с игрой Las Tres Luces De Glaurung, когда дистрибьютор (Melbourne House) отвечал за роялти от продаж в Великобритании.

4. В те времена испанские игры были не хуже тех, что сделаны в Великобритании. Английские журналы по моему мнению незаслуженно занижали оценки нашим играм. Как вы думаете ?

Сложно сказать. С точки зрения техники оценки могли быть правильными, но с точки зрения игрока все могло быть иначе.

5. Как вам работалось в Topo Soft ? У вас было время для тестирования и доработки игры ?

В целом атмосфера была неплохой, хотя начала ухудшаться за несколько месяцев до того, как Topo Soft начала увольнять сотрудников. В целом, у нас был дружный коллектив и наша работа нам нравилась. У нас были сроки создания игры. Так же была большая свобода в плане графического дизайна. Да, иногда сроки по созданию игры были реальной проблемой, так как иногда нужно было внести изменения в проект. Это было главной причиной того, что некоторые наши игры были плохими. Поэтому у нас всегда было мало времени на доработку недостатков игры - как кода так и в плане дизайна.

6. Что вы скажете об Alfonso Azpiri ?

Это фантастический парень.

7. Расскажите о работе над игрой Las Tres Luces De Glaurung.

Игра была сделана в Erbe. Мы были сотрудниками этой компании в то время. Мы получили роялти. Идея и дизайн игры были полностью моими. Благодаря этому я и закрепился в Erbe. Так как у нас не было конкретных сроков для создания игры, она получилась намного лучше других игр компании. Тем не менее, игра была опубликована немного раньше, чем мы хотели.

8. Как происходила разработка игры в Topo Soft ?

Сначала мы делали все, что хотели сами. Но со временем менеджеры все больше вмешивались в процесс. Обычно эти люди не играли в игры и их идеи иногда казались нам странными. В итоге меняется все - графика, игровой процесс и результат. Эти люди устанавливают сроки по разработке и платят нам зарплату. По моему это серьезная проблема испанских разработчиков, которую на первый взгляд не замечаешь. По этому идеально, когда инвесторы ставят адекватные сроки и не вмешиваются в работу над проектом.

9. Верной ли была идея Paco Pastor о снижении цен на игры до 875 песет ?

Да, это один из немногих случаев, когда я согласен с боссом.

10. Какие игры вам нравились в те времена ?

Мне нравилась игра Sentinel - гениальная игра как с точки зрения дизайна, так и программирования. Так же нравились игры в стиле Knight Lore. Не смотря на примитивные инструменты, в те времена было создано много великих игр.

11. У вас были предложения по разработке видео игр от других компаний ?

Нет. У меня не было даже мысли уйти из компании. Когда то я думал создать свою компанию, но 8-битный рынок уже был на закате.

12. Какая из игр компании вам больше всего нравится и наоборот ?

Извините, я не хочу отвечать на этот вопрос. Худшей технически на мой взляд была Las Tres Luces De Glaurung, а лучшими - R.a.m., Chicago 30, хотя и самыми худшими с другой стороны.

13. Почему игра R.a.m. настолько сложна, что в итоге она стала почти не играбельной ?

Это моя вина. Все из-за сроков по созданию игры. Я допустил ошибку при проектировании игры и в итоге не осталось времени на доработку игры. Прошу прощения у всех за эту игру.

14. Вы все еще помните ваши игры ? Запускаете их в эмуляторах ?

Да, иногда я запускаю эмуляторы. Но в целом я думаю о современных играх и делах.

15. Почему у вас был ник Rambo ?

Из-за Paco Pastor. В то время я был очень худым, и чтобы приколоться надо мной, он дал мне это прозвище. Так же я был игроком, и мне нравилось уничтожать виртуальных врагов. К счастью, осталось только четверо, которые могут меня так назвать.

16. Почему игры для 8-бит создают и сегодня ?

Я не могу это понять. У кого есть способности создать такую игру для ZX Spectrum, мог бы сделать хорошую игру на современных платформах, у которых нет ограничений ZX Spectrum. Что касается меня, я предпочитаю создавать игры для современных платформ, хотя и уважаю другие мнения.

17. Сегодня можно создать видео игру с командой из двух-трех человек, как это было раньше ?

Сейчас это кажется невероятным, но наступило фантастическое время, когда есть много платформ для разработки, когда небольшие компании добиваются успеха.

18. Вы могли бы вернуться к созданию видео игр для ретро платформ ?

Я прекрасно проводил те времена и сейчас уже поздно что то менять. Все самое лучшее в моей карьере уже произошло, хотя я иногда могу подумать, что можно было что то сделать иначе и тогда мне хочется отправить сообщение тому наивному и симпатичному разработчику, которым я был тогда.

Gabriel Nieto



1. Как вы пришли в индустрию видео игр ?

Сначала я начал создавать программы для ZX Spectrum, затем вошел в состав команды журнала Micro Hobby. Позже я работал в журнале Micromania. Моя работа сочетала издательство журналов и производство видео игр. Во втором случае я часто думал о новых идеях создания видео игр.

2. Откуда у Erbe появилась идея заняться издательством видео игр ?

Paco Pastor всегда думал об этой идее и сегодня можно сказать, что это у него получилось. У меня были хорошие отношения с ним и я участвовал в этом проекте, хотя никогда не воспринимал все это всерьез. Erbe решила самостоятельно заняться индустрией видео игр в испанском сегменте и представляла интересы испанских разработчиков в Европе.

3. Как появилась Topo Soft ?

Paco Pastor предложил работу в Erbe - Javier Cano и Emilio Martinez. После этого он предложил им работать в новой компании - разработчике видео игр, которой стала Topo Soft. Так началось мое сотрудничество с ними в Topo Soft, я занимался вопросами издания видео игр. Так же я продвигал испанские видео игры в своих двух журналах. Через некоторое время, после изменений в Erbe, Paco Pastor продал свои акции другим партнерам (Andy Bagney взял на себя роль управленца компании), а Paco отвечал за маркетинг и продвижение Topo Soft. Они искали программистов, дизайнеров и могли дать им хорошую зарплату. Руководил Javier Cano. Он был прежде всего программистом, а Erbe нужен был человек, разбирающийся в рынке. И в декабре 1986 года по предложению Paco я стал руководить Topo Soft. Javier отвечал за проекты фрилансеров, согласовывал или отклонял их. У нас было пять программистов, два графических дизайнера, планы по выпуску десяти видео игр в году.

4. Ваша любимая игра Topo Soft ?

Mad Mix Game. Это отличная игра, которую создал программист «Rafallo» (Rafa Gómez). Так же я бы выделил игры Viaje al Centro de la Tierra и Lorna. Это были наши наиболее сложные проекты, над которыми работала вся команда.

5. Что вам не нравилось в работе ?

Мне не понравилось вначале то, как мы работали. Я хотел видеть команду разработчиков, которая находится под моим контролем, чего не было, когда я начал работать в Topo Soft. Позже, штат увеличился и мы наконец-то начали работать над сложными проектами по маркетинговым планам, как настоящая команда. Я был доволен ими и нашим результатом.

6. Как Topo Soft ушел с рынка и почему ?

Erbe была лидером испанского рынка, заняв более 50% рынка (период с 1989 по 1995 год), в итоге ее купил инвестор - группа Inversiones Ibersuizas (Juan Abelló), который с 1992 года стал ее новым владельцем. Наступило время финансовых результатов, люди и история не имели уже никакого значения. Рынок 8 бит падал, начался бум консолей, появились лицензии на разработку видео игр.

Некоторое время импульс придали игры для PC. Я попробовал спасти Topo Soft, и мне удалось заставить Rafa Gómez продолжить выпускать игры, сделанные фрилансерами. Так заканчивали многие компании в то время. Только Dinámic смогла продержаться дольше, так как они были владельцами своего бизнеса. Наступило время крупных международных компаний.

7. Расскажите о своих коллегах.

У нас было много классных разработчиков. Rafa Gómez был неутомимым программистом, можно легко определить игры, сделанные им. Agustin Guillén был гением 68000 (его территория - Atari ST, Amiga, а Lorna - его шедевр. Paco Martin был специалистом по PC, нужно было его немного мотивировать, но когда он уже сделал игру, она была идеальной. Из дизайнеров я выделяю двоих - Roberto Uriel Herrera и Jorge Azpiri (племянник Alfonso Azpiri). С первых дней я работал с Emilio Martínez, одним из основателей Topo Soft, отличным программистом. Этот человек мог что то делать на бумаге четыре месяца, потом два месяца на компьютере, в итоге всегда получался хороший результат. Так же я отмечу программиста Gabriel Ortas Gonzalez.

8. Что вы думаете об испанских видео играх тех лет ?

Это незабываемая и неповторимая эпоха, люди желали увидеть свои испанские видео игры. Мы старались дать людям хорошие игры, позже снизив цену, что привело нас к двадцатикратному росту продаж. Со временем, окрепнув, мы начали делать игры по лицензии, занимались экспортом и работали над большими проектами, вроде Abadia del Crimen. У нас были войны с Dinámic, но это можно назвать игрой, так как у нас с Pablo Ruiz всегда были хорошие отношения.

9. Что вы думаете о современной индустрии видео игр в Испании ?

У нас есть крупные компании - Pyro Studios, FX Interactive, супер продукты - Commandos, Praetorians, Imperial Glory. Нет мелких групп разработчиков, как это было раньше. Новые требования к играм требуют большие команды разработчиков, новые технологии. Я верю в испанских разработчиков.

10. Чем вы занимаетесь сегодня ?

Я руководитель Nintendo Spain (отдел интернета), мне все еще нравятся видео игры. Я играю в Resident Evil 4, Imperium 3, и конечно же, использую Nintendo DS.

Alfonso Fernandez Borro «Alf»

Video games graphics designer



1. Как вы начинали в индустрии видео игр ?

С конца 1986 года я работал фрилансером вместе с Agustin Alcázar и Jesús Medina (сделали версии Silent Shadow для C64, CPC). Они познакомили меня с Javier Cano, который в то время был директором Topo Soft. С 1989 года я заменил в компании Ricardo Cancho в качестве 8-битного художника и даже немного участвовал в некоторых проектах для 16 бит. Так же я делал графику к игре «**Pasta e Pizza**», которая позже была опубликована Iber Software под названием Casanova. Кроме того, со временем я начал работать бета тестером игр. После ухода из Topo Soft, по рекомендации Gabriel Nieto, я работал в Hobby Press, потом в Hobby Consolas - с 1992 по 1994 год.

2. Ваши ощущения о работе в Topo Soft ?

Это были одни из лучших лет в моей жизни - как в личном, так и в профессиональном плане. Жаль, что наступившие времена прервали этот процесс. Я участвовал в создании таких игр: Metropolis (C64, заставка), RAM, Viaje al Centro de la Tierra, Mad Mix 2, Gremlins 2, Zona 0, Drazen Petrovic Basket (C64, PC), Rock'n'Roller (PC). В меньшей мере в проектах: Lorna, La Espada Sagrada, Ice Breaker.

3. Лучшие ваши игры ?

Возможно это Viaje al centro de la Tierra и Zona 0.

4. Ваши отношения с коллегами и руководством.

Все было супер, как в плане работы так и в плане общения. Я пришел позже других и соблюдал баланс во всем. Среди начальства лучше всего работалось с Gabriel Nieto и Javier Cano. Хорошие отношения были с Paco Pastor. У нас была дружеская атмосфера в компании, мы могли себе позволить некоторые вольности, из-за чего потом получали от Gabriel Nieto.

5. Какие инструменты для создания игр вы использовали ?

Дома у меня был ZX Spectrum и CPC с дисководом. Но в Topo Soft я использовал графический редактор Degas Elite (на Atari ST). Atari ST мы использовали для конверсии графики. Так же у нас были программы для анимации на ZX Spectrum и CPC.

6. Правда, что Erbe сделал только три игры - Mapgame, Ramón Rodríguez и Las Tres Luces De Glaurung ?

Я думаю, да. Но нужно добавить игру, сделанную по заказу - Whopper Chase. Игра Mapgame была первой для них, далее на волне успеха появились остальные. Часть людей потом вошла в Topo Soft, игру Ramón Rodríguez сделали фрилансеры.

7. Игру Las Tres Luces De Glaurung в Великобритании издавали под именем Conquestador и она имела большой успех. Как по вашему, почему после этого Erbe решила создать конкурента для Dinámic ?

Это не было так, в то время сама Dinámic вела переговоры с Erbe о дистрибьюции своих игр. Так как не было достигнуто соглашения, это стало причиной создания дистрибьютора и началом конкуренции с Dinámic.

8. Вы участвовали в создании первых игр Topo Soft - Stardust, Spirits, Temptations ?

Нет, Topo Soft начала работу в конце 1987 года, когда пришли новые разработчики. Carlos Arias, Rafael Gómez, Eugenio Barahona как программисты, Pepe Lazo - поддержка группы программистов, Roberto Acebes и Ricardo Cancho - дизайнеры. В это время еще не было раздела на своих и внешних разработчиков и по этому нужно смотреть на каждую игру отдельно.

9. Правда ли, что авторы будущих игр Turbo Girl и Commando Quatro пришли в Topo Soft, но Gabriel Nieto не захотел с ними сотрудничать ?

В то время у нас было двоевластие - Javier Cano искал новые команды разработчиков, а Gabriel Nieto занимался производством наших игр. По этому возможно, что эти люди заинтересовали только первого. Лично я видел, что к нам приходило много людей со своими проектами, но далеко не все из них уходили с изданной нами игрой.

10. Известно, что игра Drazen Petrovic Basket не очень хорошо продавалась, но эти потери были компенсированы контрактом Topo Soft с баскетбольным клубом, по которому уход Drazen'a из команды в течении двух лет приводил к выплате разработчику определенной суммы компенсации. Так и было ?

Это все выдумки прессы, в реальности ничего такого не было.

11. Верно ли, что Gabriel Nieto имел плохую репутацию из-за редких комментариев в прессе относительно своей компании Topo Soft ?

Он был таким человеком, временами был педантичен и даже высокомерен, но как человек - для меня был одним из лучших начальников в моей жизни.

12. Откуда появилось название Topo Soft ? По слухам это название взяли от магазина на станции метро Retiro в Мадриде ?

Как рассказал мне Javier Cano, когда они еще готовились переезжать в офис Erbe, они были какое то время на складе. И кто то проходивший мимо них, сказал, что они работают как кроты. Оттуда и появилось имя компании.

13. Чем занимался José Manuel Muñoz в Topo Soft ?

Он был третим человеком нашей первой команды. Он отвечал за разработку и анализ новых идей для наших проектов, так же он был нашим вторым программистом - после Emilio Martinez. Javier Cano в это время занимался графикой и руководил нами.

14. Почему игры The Brick и Casanova так и не были выпущены Topo Soft ?

Так бывает с играми. Кроме них, так же не вышли игры Klondy Attack, Hockey, игру Antares издала Drosoft. Вместе с José Manuel Muñoz мы создали свою группу - Zona Virtual, работали над игрой Klondy Attack, но так и не закончили ее.

15. Участвовали ли вы в создании игр для CPC или MSX - Cray 5 (для CPC), Colt 36, Ale-Hop!, Temptations (для MSX) ?

У меня почти не было контактов с MSX. Игры для MSX были сделаны фрилансерами, которые искали издателя. Из соображений по продажам компания не инвестировала в MSX и у нас никогда не было программистов для этой платформы. К тому же прямая конверсия игры была дешевле для компании, мы выбирали уже или почти готовые игры.

16. Topo Soft не мог составить конкуренцию крупным европейским и американским компаниям, когда нужно было перенести аркадную игру на компьютер. Тем не менее, можно заметить схожесть ваших игр с такими как Pacman, Trojan и так далее. Что вы скажете об этом ?

Некоторые из наших игр были сделаны на основе аркадных машин, как например Desperado, а например Mad Mix была улучшенной версией Pacman. Иногда мы создавали игры из-за спортивных событий (Emilio Butragueño Fútbol).

17. Правда, что компания Go! (US Gold) использовала код игры Desperado для создания европейской версии игры ?

Вполне вероятно.

18. Была ли у Topo Soft обложка для видео игры, измененная из-за цензуры ?

Да, к игре Drazen Petrovic Basket.

19. Ваша игра Mad Mix Game издавалась в Европе под именем Mad Mix Game: The Pepsi Challenge. Почему изменили название ?

Это вызвано конкурсом Pepsi, который в то время проводили в Японии, с другой стороны нужно было убрать все, что совпадает с названием Pacman.

20. Topo Soft выпустили две части игры Mad Mix. Вы работали над созданием обеих ?

Я работал над второй частью вместе с Ace (Roberto Potenciano Acebes). Я создавал карты игры и делал версию для PC. Над первой частью вместе с Ace работал Ricardo Cancho.

21. Что вы скажете о разработке игры Emilio Butragueño Fútbol ?

Topo Soft сделала игру для одной платформы - ZX Spectrum. Другие версии создавали сторонние компании. Нужно отметить усилия Javier Cano, без которых игра вообще бы не вышла. Вторая часть игры вышла как конкурент футбольной игре от Dinámic, после успешной первой части, сделанной Topo Soft, ее выпустила Erbe.

22. Что вы скажете об игре People from Sirius (El Mundo Perdido), которую сделали итальянские разработчики, а в итоге ее переиздала Topo Soft ?

Я не могу ответить на этот вопрос, так как не владею полной информацией об этой игре.

23. Расскажите о первоначальной версии игры Viaje Al Centro De La Tierra.

Это была наша попытка сделать крутую игру для выхода на внешние рынки. Мы бросили все наши ресурсы на эту игру, но к сожалению все версии игры так и не были выпущены в срок. Игра имела пять этапов. Я делал графику для 3 и 4 этапа, Ricardo Canho делал вступление и работал над игрой до своего увольнения, Ace делал графику для 2 и 5 этапа. Причина того, что в итоге вышла игра только с тремя этапами - программист Carlos Arias ушел в Animagic и его работу пришлось доделывать Rafael Gómez, который работал над игрой Mad Mix 2. Сразу выпустить две игры было не реально и вы играете в те этапы, которые он успел сделать. Что касается создания графики, я изучал версию для Amiga и на ее основе делал графику для ZX Spectrum.

24. Расскажите о 16-битных версиях игры Gremlins 2. Ее разработчик - компания Elite ?

Мы получили права на использование торговой марки Gremlins. Исходниками игры владела Erbe. На их основе были сделаны 16-битные версии игры. Так как игры делали разные компании, версии для 8 и 16 бит сильно отличаются друг от друга. Это была одна из последних игр Topo Soft для 8 бит, после чего нас уволили, а Topo Soft вскоре закрыли.

25. Если ли сходство между играми La Espada Sagrada и Spirits ?

Jorge Azpiri и Rafayo Gómez работали над 16-битными версиями La Espada Sagrada, версии для 8 бит сделали фрилансеры (Gabriel Ortas, Rafael Cabrera). Игру Spirits делали другие фрилансеры и по моему сходства нет.

26. Игра Tour 91 очень схожа с Perico Delgado Maillot Amarillo. Это было ее продолжение ?

У нас была такая идея, несмотря на то, что Perico не хотел участвовать в этом. Я отвечал за графику в этой игре, но смерть моего отца и приближающиеся сроки создания игры привели к тому, что игру делали фрилансеры.

27. Правда ли, что проект игры Lorna был изначально задуман для Dinámic ?

Идея игры была придумана Jorge Azpiri, мы наняли его для создания игры, поэтому сделанная его дядей (Alfonso Azpiri) обложка для Dinámic была использована для нашей игры. Я сделал часть 8-битных конверсий графики.

28. Сейчас вы связаны с индустрией видео игр ?

Вместе с друзьями мы создали группу Virtual Zone. Были созданы две игры. Так же я работал в Pyro Studios, но по разным причинам это не привело к каким то результатам. По этому я оставил видео игры и работал в журнале.

29. Вы все еще играете в старые игры ?

Я могу сыграть пару часов в Manic Miner или запустить эмуляторы MSX, C64, чтобы сыграть в игры, которые не играл в те времена.

Francisco Javier Cano Ciruelas

Video games programmer, director Action, Topo Soft, Animagic.



1. Как вы начали работать с компьютерами ?

Я работал в отделе строительства до того, как ZX Spectrum появился в Испании. В то время я увидел программируемый калькулятор с 1KB оперативной памяти. Меня впечатлило, как машина выполняла мои команды и мы могли ускорить вычисления во много раз. Практически все люди, пришедшие в индустрию, были самоучками. Литературу можно было купить в Великобритании, курсов не было вообще. Первые журналы делали большую работу, обучая новичков программированию и другим аспектам разработки.

2. Ваша первая работа была под торговой маркой **Action**. Расскажите об этом.

Когда ZX Spectrum появился в Испании, мы со своим коллегой по строительной компании - Emilio Martinez купили этот компьютер. Единственной игрой, выпущенной командой Action, стала **Mapgame**.

Emilio пришла идея улучшить знания своего племянника по школьной программе. Для этого он занялся программированием игры, основанной на вопросах и ответах по географии. Я рисовал заставку и графику к игре. У нас был черно-белый телевизор, не было графического редактора, я рисовал цветными карандашами ячейки на бумаге и потом перерисовывал все на компьютере. Basic был слишком медленным для нашей задачи и пришлось купить книгу по программированию на ассемблере Z80. В результате появились подпрограммы прорисовки и обработки графики. Да и программа в то время так же сначала была написана на бумаге, добавлены подпрограммы с инструкциями на ассемблере и только после этого мы переводили все на ZX Spectrum. Поиск ошибок в коде был адским.

3. В это время вы уже работали в Erbe ?

Когда мы писали Mapgame, мы даже не думали, что будем ее издавать. Это было хобби. Закончив работу над игрой, мы все еще не могли увидеть ее в цвете. Как то я зашел в один из первых компьютерных магазинчиков в Мадриде и попросил владельца запустить мою программу с кассеты. Результат нас удовлетворил. Владелец магазинчика дал мне номер телефона издателя Erbe и сказал, что они могут заинтересоваться нашей игрой. Мы встретились с Erbe и им понравилась наша игра для образования. Так мы с Emilio зарегистрировали торговую марку **Action** и продали права на издание нашей игры Erbe.

4. Как вы оказались в Erbe ?

После покупки нашей игры Erbe решила создать свой отдел по разработке видео игр и сделала нам предложение работать в нем. Наша первая работа в этом отделе - портирование Mapgame на Amstrad CPC. Мы познакомились с двумя парнями, у которых были CPC и MSX. Они помогали нам портировать игру на эти платформы. Одним из них был программист José Manuel Muñoz. У него была идея создать игру, которая получила название **Las tres Luces de Glaurung**. Мы убедили руководство Erbe взять его в наш отдел и вместе работали над игрой. Я работал над графикой игры, фоном и анимацией спрайтов, делал дизайн карты замка, Emilio работал над движком игры, а José делал подпрограммы управления спрайтами.

5. Какие компьютеры у вас были в отделе ?

С начала создания отдела мы начали работать профессионально. Особенно уделяли внимание сохранению данных. Вы знаете, к чему приводит потеря данных в процессе разработки. У нас были более профессиональные клавиатуры к ZX Spectrum, дисководы, несколько CPC и MSX для конверсий. После работы над Las tres Luces de Glaurung для ZX Spectrum, мы сделали программу конверсии для команд Z-80, а один из наших сотрудников адаптировал ее для C64.

6. Вы знаете, что ее издавали в Великобритании под именем **Conquestador** ?

Да, перевод игры был сделан в Испании, а мастер копия кассеты была отправлена Melbourne House.

7. Команда разработчиков Erbe стала основной Topo Soft, как это случилось ?

Успех дистрибьюции Erbe привел к тому, что компании нужно было расти. Были арендованы большие офисы и склад, по этому появление своего разработчика было очевидным. Сотрудники других отделов (маркетинга и управления) называли нас ласково «кротами». В начале работы у нас было только три человека. Мы работали над своими проектами и управляли командой фрилансеров.

8. Как вы получили новую должность в компании ?

Так как команда из трех человек не могла делать много игр и давать необходимую прибыль компании, руководство Erbe решило поставить меня руководителем наших проектов и управленцем фрилансеров. Рост количества сотрудников привел к росту количества игр, высокому их качеству. У нас был человек, отвечающий за техпомощь и поддержку наших игр.

9. Заставки ваших игр впечатляют. Какие программы вы использовали для графики ?

Сначала я все рисовал на прозрачной бумаге и наклеивал ее на экран телевизора, чтобы соблюсти все пропорции. С появлением программ все намного упростилось.

10. Часть игр Topo Soft сделаны фрилансерами. Кто принимал решение о запуске игры ? Как вы оцените их качество ? Была ли правка игры совместно с авторами ?

У нас были команды фрилансеров, которые выделялись среди других - Rafa Gómez, David López, братья Arévalo. Они выделялись не только технически, но и личными качествами. Я занимался отбором игр, которые могли бы быть качественными на рынке. Что касается изменений, я лично сделал большую часть графики и карты уровней в процессе работы над игрой Desperado, оказывал помощь программисту технически, улучшая его подпрограммы, чтобы движения спрайтов были плавными и синхронизированными с разверткой экрана.

11. В начале команда Topo Soft была больше дружеской, чем после появления в ней Gabriel Nieto ?
Как изменилась ваша работа в этот период ?

У меня было три месяца, чтобы подготовить отдел разработчиков. В результате группа составляла 9 человек (5

из них - программисты), целью которых был выпуск 10 игр в году. В то время я не занимался планированием выпуска игр, которым занималась Erbe, и как только отдел был сформирован, с 8-битными компьютерами, с удаленными системами, управляемыми PC, люди были обучены и у каждого был свой участок работы, Erbe наняла Gabrial Nieto.

У него не было никаких технических или дизайнерских талантов, чтобы заменить меня в управленческой работе. Тем не менее, за мной остался только поиск фрилансеров, управление проектами в Topo Soft перешло к нему. Они не понимали, что программист или графический дизайнер зависят от момента творческого вдохновения и их не нужно заставлять работать в течении определенного времени. Я долго не мог работать в таком режиме и достигнув соглашения с компанией, создал другого разработчика (Animagic).

12. Сотрудники Ópera Soft в своем интервью рассказали, что они заработали больше денег, компьютеризировав одну компанию Colgate, чем за все свои созданные игры. Как вы думаете, это так ?

Это вполне вероятно, так как в то время не было такой огромной конкуренции, как сейчас. К тому же в Испании не так много специалистов по сетевому оборудованию.

13. Вы заметили, когда рынок 8 бит начал идти на спад ? Были ли игры, которые не были изданы ?

Смерть рынка наступила намного быстрее, чем мне бы хотелось. Хотя у нас было полно заказов на портирование игр. Нам повезло, у нас не было таких незавершенных проектов, как и потери финансов из-за таких инвестиций.

14. Шла ли на пользу конкуренция между испанскими разработчиками ?

Это возникало, когда наши конкуренты запускали на рынок новые игры. Но я пытался увидеть в новых играх что-то новое, чтобы совершенствоваться самому, что является одним из методов обучения.

15. Вы слышали что то о ретро сцене и современных играх ZX Spectrum ?

Не так много. Я знаю, что есть эмуляторы, но не знал, что на ретро сцене столько людей.

16. Ваши игры можно загрузить из интернета ? У вас есть проблемы из-за того, что они сейчас бесплатны и легко доступны ?

Мне кажется невероятным, что сегодня столько людей занимается ретро играми. Мы должны поблагодарить разработчиков эмуляторов, без которых большая часть истории видео игр была бы утеряна навсегда. Я полностью согласен с тем, что мы можем сегодня наслаждаться этими прекрасными играми. Моим любимым компьютером всегда был ZX Spectrum. Это как первая любовь, которая никогда не забывается. Моими любимыми играми были Silent Shadow и Desperado. Хотя последняя игра была не лучшей из всех, я потратил на нее очень много сил. Из игр других компаний мне нравились Abu Simbel Profanation, игры Ultimate, в частности Knight Lore.

Ricardo Cancho Niemietz «Kantxo Design»

Video games graphics designer, Topo Soft, Animagic.



1. Как вы начали заниматься графикой и как оказались в Topo Soft ?

Как и у многих, в подростковом возрасте у меня появился компьютер. Это был ZX Spectrum. С друзьями мы обменивались играми и программами, читали компьютерные журналы, руководства по программированию, у меня была книга по ZX Spectrum (автор Tim Langdell) на испанском языке. У меня с детства были навыки рисования и я захотел рисовать с помощью компьютера. Пока у меня не появился графический редактор, я тренировался на программах из журналов. Это было мое первое знакомство с машинным кодом. Мои мучения завершились с появлением редактора Melbourne Draw. Я немного модифицировал его и настроил под себя. Конечно, позже я видел другие программы - The Artist, Art Studio, но я продолжал использовать свой редактор, способный загрузить картинку намного быстрее, чем другие редакторы. Мой сосед имел родственника, который работал секретарем в Erbe. Как то раз он спросил, хочу ли я посетить компанию. В то время она еще находилась в офисе по адресу Santa Engracia, 17. В офисе я увидел разработчиков, работавших над игрой Whopper Chase. Javier Cano показал мне анимацию логотипа «Topo» на ZX Spectrum и сказал, что на рынке скоро появится эта компания. Я продемонстрировал с кассеты свои работы. Особого восторга они не вызвали, но я все равно был счастлив лично пообщаться с настоящими разработчиками видео игр. Так прошли месяцы и я поступил на учебу Политехнический университет Мадрида. Летом 1987 года Erbe опубликовал обьявление о найме сотрудников в Topo Soft. В это время Erbe переехала в новый офис по адресу Núñez Morgado, 11. Административный и коммерческий отделы были на первом этаже, а Topo Soft располагались в подвальном, но очень просторном помещении. Я второй раз встретился с Javier Cano и продемонстрировал свои работы снова. Кроме этого, я сделал конверсию картинки с

Amiga на ZX Spectrum и подписал свою работу как **KANTXO**. Моя работа впечатлила его и он предложил мне зарплату в 200 000 песет (1200 евро) в месяц за разработку графики для видео игр. После совещания с родителями на Рождество 1987 года я подписал контракт с Topo Soft. Мне было 18 лет и я мог работать дома и стал совмещать учебу и работу. Родителям я отдавал пятую часть своего заработка в виде компенсации совместного проживания с ними.

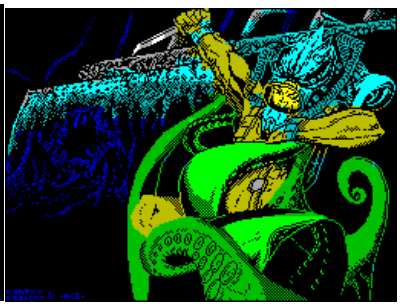
2. Вы были дизайнером, потом программистом. Что вам нравилось больше - программирование или дизайн ? Что сложнее ?

В те времена программистов было намного больше, чем графических дизайнеров. Но я всегда совмещал эти два навыка. Из-за больших ограничений 8-битных машин оба навыка требуют специализации. Мне больше всего нравились подпрограммы, связанные с созданием или обработкой графики. Мне нравится решать такие технические проблемы и мои программы сделаны качественно.

3. Как вам работалось в первые годы Topo Soft ?

После успеха первых игр Erbe переехала в новый офис, создала Topo Soft во главе с Javier Cano. Офис разработчиков был расположен отдельно и оснащен лучшими на тот момент компьютерами: ZX Spectrum 128+3, CPC 6128, MSX Spectravideo SVI-738, цветные мониторы, системы разработки объединены с Atari ST 1024 и другое оборудование. Компания широко использовала рекламу в прессе и нанимала фрилансеров. Компания приняла решение о снижении цен на игры до 875 песет (5-25 евро), чтобы продавать их как обычные аудио кассеты. Недалеко от офиса находился склад. Существовала система выплаты роялти (доли от продаж). План Erbe - 10 видео игр в году (каждый из пяти программистов должен был сделать по два проекта). Инвесторы Erbe не скупились на зарплату и с деньгами не было никаких проблем. **Pepe (José Manuel Lazo)** отвечал за вспомогательные программы, необходимые для разработки видео игр. Я, вместе с **Ace (Roberto Potenciano Acebes)** занимался графикой. 1 января 1988 года начался второй период Topo Soft. У нас было достаточно финансов, профессионалов и организации для конкуренции с лучшими компаниями - Dinámic, Ópera Soft. В одной комнате были Eugenio, Carlos, Emilio и Pepe Lazo. В другой - «Rambo» и Rafayo. В третьей были художники - Roberto и я. В отдельной комнате был Javier Cano. Отдельная комната была выделена для внештатных сотрудников. Иногда временно там находился я с Ace. Мы изучали самый крутой у нас компьютер - Atari ST, с мышью. Было очень приятно работать с графикой высокого разрешения ! В то время его палитра казалась нам огромной. Через некоторое время были сформированы рабочие группы - Roberto с «Rambo», Rafa и Carlos, я был в группе с Eugenio и Emilio. Это было похоже на сказку. Javier был уверен в нас и не отвлекал по пустякам. Но такая ситуация не продлилась долго. Как то боссы Erbe пригласили Javier'a и познакомили его с Gabriel Nieto. Последнего сделали директором Topo Soft. Боссы не были уверены, что «группа детей», которой руководил Javier Cano сможет выполнить все запланированное. Javier должен был руководить внештатными проектами, но все равно под руководством Gabriel'a. Когда Javier вернулся, он позвал нас всех в главную комнату и сделал фото всей группы на пямять. После этого сообщил нам о новом директоре. Мы не могли в это поверить. Javier заработал много денег для Erbe, создал репутацию компании и это решение было странным. Комнату Javier'a занял Gabriel, ознакомился с каждым проектом и позволил нам продолжить свою работу. Но настроение уже было на нуле. Javier перебрался в кабинет для внештатных сотрудников. Наши отношения с ним были как и прежде, мы успешно работали над проектами. Но смена руководства держала нас в напряжении все это время, даже не смотря на очень хорошую зарплату.





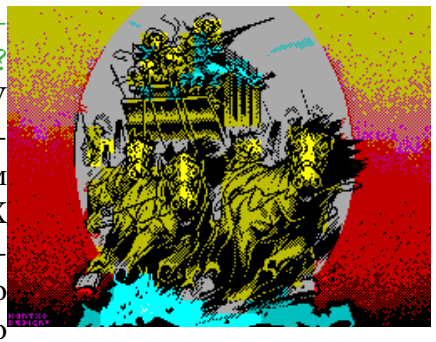
4. Как долго вы проработали там ? Над чем вы работали ?

Весь 1988 год и несколько месяцев 1989 года. Заставка для программы **Transfer +3** (1988, Spectrum); **Titanic** (идея, 100% графика и карты, 50% заставка для Spectrum/CPC/MSX); **Silent Shadow** (50% заставка Spectrum, 100% заставка CPC/MSX/C64, 100% лого Spectrum/CPC/MSX, цветные закладки для MSX); **Emilio Butragueño Fútbol** (100% заставка Spectrum/CPC/MSX/C64/PC-CGA); рекламная презентация на CPC новой компании M.C.M.; **Mad Mix Game** (лого Pepsi для международной версии «Pepsi Challenge» для всех платформ, 50% заставка (фон) Atari ST); **Score 3020** (идея, первая карта, 100% графика и заставка для Spectrum/CPC/MSX); **Wells & Fargo** (идея, 100% графика и заставка для Spectrum/CPC/MSX); **Tuareg** (100% фоны и карты для Spectrum/CPC/MSX, изометрический рисунок карты для журнала Micromania); **Viaje al centro de la Tierra** (презентация, мини головоломки для Amiga/ST). Так же участвовал в некоторых незавершенных или прерван-

ных проектах.

5. Какими из ваших игр вы больше всего гордитесь ? Какой проект был хуже, чем вы планировали ?

Сделанный мною логотип к игре Silent Shadow, я постарался сделать его максимально похожим на тот, что нарисовал Alfonso Azpiri. Заставка к игре **Coliseum**, два уровня к игре Titanic, карты игры и завершение - почти все там мои идеи. Заставка к игре Wells & Fargo, анимация и финал игры. Карта для игры Tuareg. Что касается второй части вопроса, я выбираю игру Score 3020. Идея игры была моей, но в итоге получился совсем другой продукт.





6. Какую из платформ вы бы выбрали для разработки видео игр - ZX, CPC, MSX или Commodore ?

HAL-9000, Cray, WOPR или T-1000... серьезно. У каждой из платформ был свой шарм, свои сильные и слабые стороны, и именно в преодолении последних идет рост разработчика. В Европе MSX был менее распространен, хотя он и намного превосходил ZX Spectrum. Только Ópera еще какое то время продолжала делать игры для MSX-2. В Topo Soft некоторые игры были сделаны для MSX, и когда у меня была такая возможность, я пытался улучшить эту версию по сравнению с ZX Spectrum версией. Для примера, сравните логотип и графику игры Silent Shadow. То же самое я делал во время работы в Animagic. Лучшим компьютером, который всегда в моем сердце - был и остается ZX Spectrum 48.

7. Ваши отношения с коллегами в Topo Soft ?

Это было супер. Я не помню ни одной ссоры между мною и Javier Cano. Это касается всех, с кем я работал там на протяжении всего времени. Исключением возможно был только Roberto Uriel, который не смог хорошо вписаться в группу. Спустя много лет я все еще общаюсь с коллегами из Topo Soft. Часть из них даже пришли на мою свадьбу.

8. Как проходил ваш рабочий день в Topo Soft ?

Это был обычный восьмичасовой рабочий день. Наша работа была спокойной. Каждый из нас выполнял свою работу. Мы были молодыми, постоянно шутили, слушали музыку в плеере. Все это делало атмосферу очень приятной. Мы работали над идеями новых игр, обсуждали возможность их реализации (часто Emilio говорил мне, что для этого нет достаточно памяти). С технической точки зрения, первую версию игры мы делали для ZX Spectrum, но с расчетом занимаемой памяти для CPC. В конце мы делали версию для MSX. Когда закрыли офис Topo Soft, нас перевели в офис к обычным сотрудникам Erbe. С этого периода мы начали ощущать на себе зависть со стороны остальных сотрудников. У нас были лучшие условия труда, больше зарплата, специальный бонус за выполнения плана (получили в 1988 году).

9. Расскажите о ваших отношениях с начальниками - Javier Cano и Gabriel Nieto.

Из за должности и уровня зарплаты он был выше нас, но никогда не вел себя как классический начальник. Работа под его руководством было настоящим удовольствием. Он знал, что такое общение с подчиненными было лучшим для наших проектов и результатов. Его отношения с боссом Erbe (Paco Pastor) были почти идеальными и это привело к созданию Topo Soft. Но позже этот коммерческий успех привел к гибели компании. Gabriel был навязан нам без права выбора и наши отношения с ним были испорчены с самого начала. У него не было опыта в производстве видео игр, и он хотел оставить свой след в кажой игре. Мы чувствовали себя неуверенно рядом с ним, он постоянно был рядом, чтобы видеть, кто чем дышит. Когда ему попадались люди, которыми можно манипулировать, он использовал это. С одной стороны были Rambo (José Manuel Muñoz) и Rafa (Gomez), с другой стороны - Eugenio, Carlos и Emilio. Emilio был самым солидным из программистов, был в браке, серьезный сотрудник. Он почти сразу заработал уважение со стороны Gabriel'a, так как он делал выводы о человеке через внешний вид. В реальности, у Emilio не было какого-то технического преимущества перед остальными программистами. Кроме него, под влияние Gabriel'a попал Carlos. Он был крайне молчалив, с бледным лицом, со своим плеером был похож на обычного студента. Когда Gabriel спрашивал о каком то новом нюансе, необходимом для игры по его мнению, Carlos отвечал отрицательно или неопределенно. Так же Gabriel пытался влиять на графическую часть видео игр. По этому столкновение между мной и ним было неизбежно. Не удовлетворившись внести свои изменения в код, он думал, что уж художников то он сможет заставить реализовать свои задумки. Единственным, кто оказался вне его внимания, был Pepe Lazo - так как он не участвовал в процессе разработки игры. Таким образом Gabriel смог внести коррективы в игры Black

Beard и Coliseum. Игра потеряла свое первоначальное разнообразие, и стала менее играбельной. Мы с Eugenio потеряли интерес к проекту и просто доделывали его к назначенному сроку. Естественно, критика была безжалостна к игре - хорошая идея, но посредственная реализация Coliseum. Такая «гробовая» атмосфера началась с февраля 1988 года. Мы скрывали свое неудовольствие, пили алкоголь, слушали музыку в плеерах и старались не пересекаться с ним. Нормальные контакты, совместный обед был только с Javier'ом. Это привело к тому, что Gabriel начал замыкаться, подолгу сидел у себя в кабинете. Кроме нас, в офисе больше не было никакого персонала, и ему даже не было с кем поговорить. У него были какие то игры на компьютере. Кроме этого он мог уехать на пару часов из офиса - сначала это мог быть офис Erbe, потом журнал Hobby Press, и в конце концов он просто ехал к себе домой. Из-за ограничений ZX Spectrum мы не могли сделать наши рисунки намного лучше. Но Gabriel почти всегда видел свой вариант. Иногда я сжимал зубы, чтобы не послать его куда подальше... но в общем мой ответ был, что игра еще не закончена. Кроме Coliseum, в первом полугодии я работал над игрой Titanic, сотрудничал с фрилансерами, в результате чего появились игры Emilio Butragueno Futbol и Silent Shadow. Руководителем проектов был Javier Cano. Кроме этого, он занимался проектами портирования на C64, Atari ST, PC (CGA) игры Mad Mix Game. С другой стороны он оставался в тени Gabriel Nieto, который представлял Topo Soft перед клиентами.

David López Guaita aka Dalog имел почти готовую аркадную игру для ZX Spectrum. В результате появилась игра Silent Shadow. Первоначально игра была предложена Dinámic, но Javier Cano решил выпустить игру от Topo Soft и предложил лучшее финансовое предложение, помощь сотрудников Topo Soft и классную обложку от Alfonso Azpiri. По мнению многих, это одна из лучших его работ для Topo Soft. Название игры было выбрано в результате мозгового штурма David'a и Javier'a. Кроме того, были сделаны версии для других платформ. Рисовать заставку к игре поручили Julio Martín Erro. Он опаздывал с готовым рисунком. В итоге ее дорисовывали сам Javier Cano и я. Заставку для CPC делал Ricardo, а для MSX - Julio Martín Erro. По этому рисунок не содержит подписи автора. Код для CPC делали другие фрилансеры и из-за внешнего давления игра немного отличалась. Наш основной эксперт по MSX - Carlos Arias помог David'у с кодом для MSX, а я помог с графикой. Эта лучшая наша игра для MSX в 1988 году. Версию для C64 сделал парень из Севильи - Pablo Toledo, которому в то время было всего лишь 15 лет. Так как было мало времени до конца проекта, он изменил скролл на горизонтальный. У него был талант в музыке. Он сделал мелодию для игры. Окончательную версию игры сделал другой, более опытный программист - Jesús Miguel Medina. Графику сделал так же фрилансер - **Johnny**. По моему мнению, дух оригинальной, Спектрумовской игры был потерян, но уже не было времени что то менять. Что касается звука, лично мне нравится мелодия для чипа C64 (автор Pablo Toledo). Вместе с ней в продажу поступила игра Black Beard.
Игра Score 3020 получилась совсем не такой, как я планировал. Gabriel Nieto начал выдвигать свои идеи и вынудил нас с Eugenio пойти на многочисленные правки, были переделаны уровни, движение. Обложку сделал не Alfonso Azpiri. Из положительного остается только музыка, сделанная Gominolas. По этому я публично приношу извинения за такую игру.

10. Лучший программист, графический дизайнер и музыкант по вашему мнению ?

Я ценю работу каждого из моих коллег. Помню, что много сил и энтузиазма я потратил на разработку игры Silent Shadow. Ее программист (фрилансер) David López Guaita мог воплотить все свои идеи в игре. Это был редкий случай сочетания программиста и художника в одном человеке. С другой стороны, из-за решений Gabriel'a Nieto работа блестящего программиста Eugenio Barahona не дала нужного результата. Игры Coliseum, Score 3020 и Drazen Petrovic Basket были неудачными. Так же, я бы выделил нашего программиста Pepe Lazo. Не смотря на то, что он был на вторых ролях, он всегда был на шаг впереди меня, зная больше о технологиях. Я учился у него программированию.

11. Что вы скажете о других испанских разработчиках ?

У Dinámic мне всегда нравилось качество их рекламы. Они первыми наняли Alfonso Azpiri, благодаря которому их обложки отличались от конкурентов. В сравнении с ними, в Erbe/Topo Soft не было своего рекламного отдела и этим занимались сами менеджеры, которые были далеки от молодых клиентов. По моему мнению только обложка Top by Topo была на уровне. Среди их игр, я выделил бы Navy Moves. Вероятно, это самая продаваемая 8-битная игра в Испании. Как графический дизайнер, я выделяю Javier'a Cubedo, скрывающего атрибуты в очень сложных заставках, хотя у него есть и чрезмерное использование черного цвета. Так же есть хорошие игры у Made in Spain и Ópera Soft.
Если говорить об иностранных играх, я бы выделил работы компании Real-Time Software, например - 3D Star Strike. Так же мне нравились игры Trashman, Stainless Steel, Hyper Sports, Stop the Express, игры Ultimate и программа The Art Studio.

12. Какие инструменты вы использовали в своей работе ?

Десять пальцев из моих двух рук. Графику я делал в Art Studio, адаптированной Pepe Lazo для ZX Spectrum +3. Не было мыши. Графику для других версий мы делали на Atari ST (роскошно, была мышь), затем использовали программы конверсии, сделанные Pepe Lazo. Это касалось всех версий для 8 бит. На Atari ST я использовал Degas Elite. Позже, в Animagic, я использовал Deluxe Paint на Amiga и PC. Я не помню программу, которую использовал для конверсии графики на MSX.

13. Причины вашего ухода из Topo Soft.

Осенью 1988 году уволили Javier'a Cano. Paco Pastor заинтересовался Atari ST и начал новый проект - Viaje Al Centro De La Tierra. Все силы брошены на новую игру: Emilio Martínez начал заниматься новыми 16-битными машинами. Agustin Guillén пишет для Amiga и ST, Jesús Medina пишет для C64, появился новый художник для 8-битных машин Roberto Uriel. Художник Roberto Potenciano Acebes так же участвует в проекте. Я занимался анимированными вставками - профессор, который садится в гостинной перед камином, открывает книгу, сделал фрагментированную карту и песочные часы. У Paco Pastor'a был свой взгляд на вид земного шара, его поддержал Gabriel Nieto. У меня было свое мнение, ограничения палитры и я отказался вносить изменения. По этому версию для Atari ST доделывал Roberto Uriel, а для меня проект закончился. Атмосфера была напряженной до предела. На следующий день, к моему удивлению, я был приглашен на обед, в котором участвовали боссы Erbe и Topo Soft. Paco Pastor хотел создать примирительную атмосферу и похвалил мою работу в компании. В общем мне посоветовали уважать субординацию в компании. Далее был скандал в кабинете Gabriel'a Nieto. Он собрал подчиненных в своем кабинете (чего не было очень давно) и попробовал произнести речь. Я не выдержал, и сказал, если нет ничего важного, я слишком занят своим проектом и удаляюсь в свой кабинет. Gabriel выгнал всех, позвонил и отправился в офис Erbe. Через час меня вызвали туда. Было совещание. Я вежливо выслушал начальство и меня уволили. На следующий день через адвоката, я подал иск о несправедливом увольнении, который я легко выиграл спустя пару месяцев. Претензии работодателя были абсурдны. В Erbe мне выплатили компенсацию и я подписал контракт на новую работу.

14. Что произошло в 1993 году, когда эра 8 бит закончилась, а эра 16 бит только начиналась ?

В Испании рынок Atari ST/Amiga был слаб, рынок PC появится только через несколько лет. В этот период было много крошечных компаний с играми очень низкого качества. Ими и был перенасыщен рынок. Появление консолей привело к уменьшению рынка домашних компьютеров, а так же к производству игр через лицензии японских компаний, очень жестким экономическим условиям. Paco Pastor (Erbe/Topo Soft) уехал и продал свои акции в компании. Очень скоро сотрудников Topo Soft уволили (кроме Gabriel Nieto и Rafa Gomez).

15. Снижение цен на видео игры было началом конца для больших разработчиков ?

Абсолютно нет. Снижение цен пошло на пользу почти всем компаниям, так как фактически исчезло пиратство (кроме самодельных копий).

16. Чем вы занимались после Topo Soft ?

Я и четыре бывших коллеги из Topo Soft (José Manuel Muñoz Perez, Roberto Uriel Herrera, Eugenio Luis Barahona, Pepe Lazo) на деньги, заработанные в Topo Soft, создали компанию **Blue Dreams**. Мы создавали 3D анимацию для тв и рекламы. Со временем мы пришли к цифровой обработке изображений. Так как клиентов было мало, мы не продержались долго.

Cesar Astudillo «Gominolas»

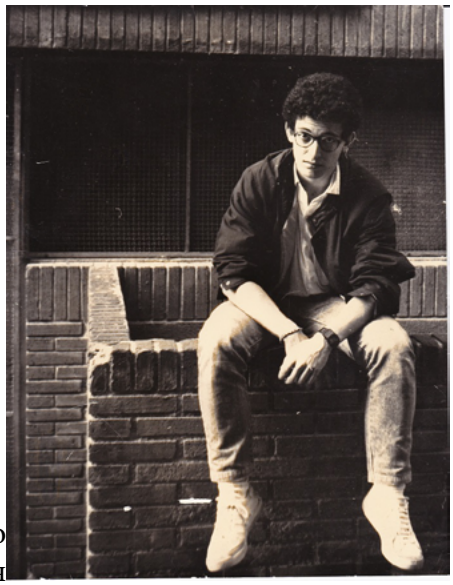
Music designer, Topo Soft, Diabolic, Pyro Studios.



Я начал заниматься компьютерами с 1982 года. Моей первой игровой системой был Pong. Далее, я увидел компьютер Sharp MZ-80K. После чего у меня появился ZX Spectrum. Моя программа по упрощению использования бипера была опубликована в журнале Microhobby. Через какое то время я увидел объявление Erbe о наборе сотрудников и с другом приехал в их офис. Я прошел тест на создание композиции для одной из их игр, так появилась игра **Survivor** (1987 год).

Я был покорен этим, команда Topo Soft платила за это деньги... нирвана ! Моим местом работы был мой дом. У меня был ZX Spectrum 48 с клавиатурой Saga Emperor, а так же привод 3” дисков. Чип AY я использовал так же на Amstrad CPC. Свое прозвище я получил от басиста, который взял меня на музыкальный конкурс. Во время репетиций я слышал его крик «Gominolaaaaaas!». Это не смогло вывести меня из себя, и я использовал слово для своего ника.





Моей любимой платформой для AY был Amstrad CPC, так как у него было больше возможностей в сравнении с ZX Spectrum. У меня не было достаточно времени для работы с чипом SID, по этому я отправлял свою работу программисту (Jesús Medina) и он портировал мою музыку на компьютер C64. Это был настоящий синтезатор и если бы у меня было больше возможностей для работы с C64, это была бы моя любимая платформа. Далее я работал на Atari 1040 ST, используя программу Notator и синтезаторы Casio CZ5000, Korg M1 и модуль Sound Canvas (Roland). Для разработки мелодии я старался использовать очень простые темы, но все зависело от темы игры (банджо для Desperado, чарльстон для Chicago 30 или металлические инструменты для Coliseum).

Мне нравились игры: Highway Encounter, Elite, Tau Ceti, Starquake, а на других платформах - Carrier Command (Atari ST), Loom, Wing Commander, Doom, Quake, Half-Life (PC). Из мелодий, я бы отметил игры Fairlight, Starquake и конечно, свои мелодии.

Всего я написал музыку для около 20 видео игр. Мои лучшие композиции - для игр Whopper Chase и Silent Shadow. Это были целенаправленные проекты и я неспеша делал музыку. Но скажу честно, создание музыки всегда было для меня хобби. Это не было профессией. Большие планы у меня были связаны с выступлением в музыкальной группе. Так же для журнала Todospectrum я рисовал свою версию комиксов Pepito Cereú.

Я участвовал в проекте Zero Kelvin. Мы медленно работали над игрой, смерть моей матери и другие изменения в нашей жизни ускорили окончательный отказ от проекта.

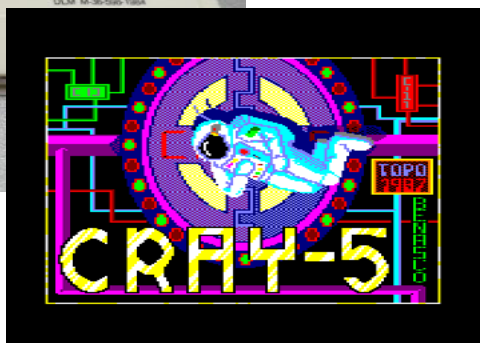
В Topo Soft я работал как фрилансер и почти не играл в игры, над которыми я работал (играл только на ZX Spectrum). Так же я участвовал в проектах компании Diabolic (Drakkar) и позже - работал в Paradise Interactive Software (директор по маркетингу и креативный директор) и Pyro Studios (вспомогательные функции). В 2010-2013 году для CPC, MSX и ZX Spectrum вышла игра Invasion of the Zombie Monsters. Я написал музыку и получил хорошие деньги за игру. Сегодня я работаю в компании по стратегическому дизайну Designit.







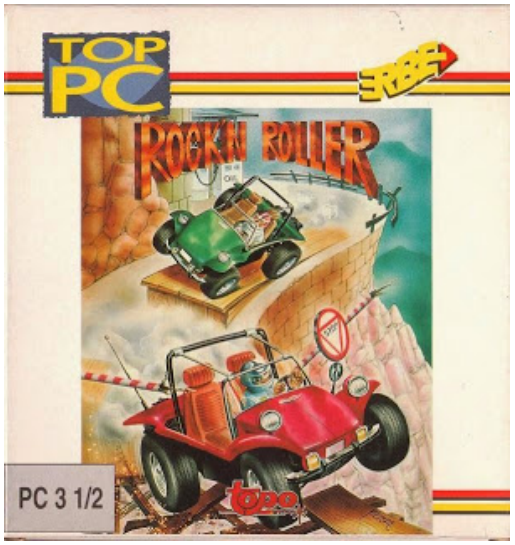







Prazen Petrovic
Basket
CONTIENE POSTER
topo

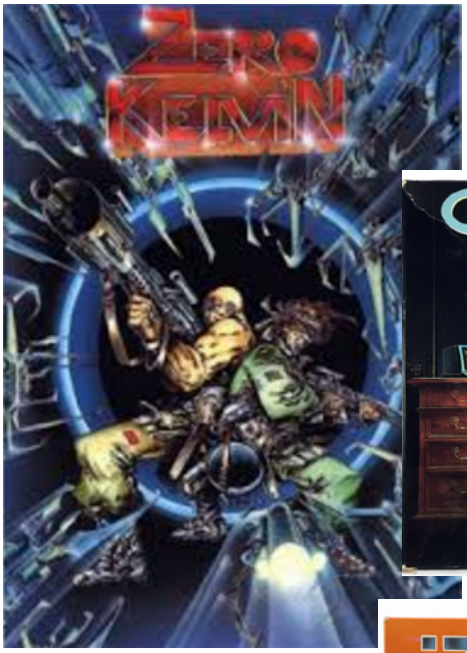

IBM PC AMSTRAD PC COMPATIBLES
topo


TOP PC
ROCKN ROLLER
PC 3 1/2
topo


TITANIC
MISION RESCATE
PC 5 1/4
topo


SPECTRUM
SPECTRUM
SPECTRUM
SPECTRUM
30 ANIVERSARIO
topo


AMSTRAD
DISCO
SURVIVOR
2 POR 1
DESPERADO
topo


ZERO KELVIN

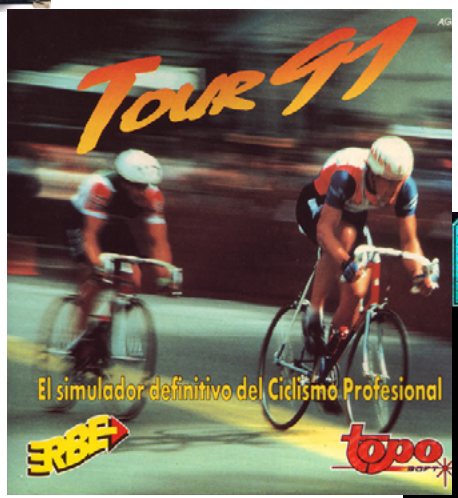

GREMLINS 2
LA NUEVA GENERACION
topo


BRICK BREAKER
topo


MSX
LA ESPADA SAGRADA
INCLUYE TRES FASES COMPLETAMENTE DISTINTAS
SERIE 3
topo
VIDEOJUEGOS PROFESIONALES


LORNA
topo


R.A.M
topo


Tour 91
El simulador definitivo del Ciclismo Profesional
topo


ATOMITO CORDITO Y FOTON
1 TECLADO
2 REDEFINE TECLAS
0 EMPEZAR A JUGAR
topo

Topo Soft softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
2 Por 1: Desperado / Survivor	1988	cpc	compilations (Alfonso Azpiri)	Erbe S.A.	2250 Pts
2 Por 1: Rock'n Roller + Wells & Fargo	1988	cpc zx	compilations	Erbe S.A.	2250 Pts
2 Por 1: Silent Shadow + Mad Mix Game	1988	zx	compilations	Erbe S.A.	2250 Pts
2 Por 1 - Black Beard + Mad Mix Game	1989	cpc	compilations	Erbe S.A.	2250 Pts
2 Por 1 - Tuareg + Silent Shadow	1989	cpc	compilations	Erbe S.A.	2250 Pts
Action Countdown	1989	cpc zx	compilations	Topo Soft/US Gold (Kixx)	£9.99-£14.99
Ale Hop!	1988	msx	Alberto López Navarro, Luis López Navarro, Cesar Astudillo Gominolas, Javier Cano Ciruelas, José María Cañas	Erbe S.A.	875 Pts
Atomito Gordito & Foton (**chanceled**)		zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Alfonso Fernández Borro		
Black Beard	1988	cpc msx zx	Carlos Arias Alonso, José Manuel Lazo, Cesar Astudillo Gominolas, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Alfonso Azpiri, José Manuel Lazo, Gabriel Nieto	Erbe S.A./Centre Soft	875-2250 Pts/£2.99
Black Crown	1991	dos	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Jorge Azpiri, Lords of the Sounds, Gamart (Salvador Casamiquela Perez), Antonio Moya, Alfonso Azpiri, Antonio Perera, Ramón Gonzalez Teja, Beatriz Doval, Susana Jimena, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	5990 Pts
Campeones PC (Drazen Petrovic, Emilio Butragueno Futbol, Perico Delgado Maillot Amarillo)	1990	dos	compilations	Erbe S.A.	3900 Pts
Chicago's 30	1988-1989	c64 cpc msx st zx	Pablo Toledo Cota, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny)/ José Manuel Muñoz Perez, Cesar Astudillo Gominolas, Ace (Roberto Potenciano Acebes), José Manuel Lazo/José María Díaz, Miguel A. Hijosa, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A./US Gold	1995 Pts/£8.99-£19.99
Coliseum	1988	cpc msx zx	Eugenio Luis Barahona Marciel, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A./Kixx	875 Pts/£2.99
Chicago's 30 + Coliseum	1988	cpc msx zx	compilations/Alfonso Azpiri	Software Center S.A.	
Colleccion de Juegos '92 (Olimpiadas 92: Gimnasia Deportiva, Olimpiadas 92: Atletismo)	1992	dos	compilations	Erbe S.A.	
Colt 36	1987	msx	Luis López Navarro (Luigi Lopez), Javier Cano Ciruelas, Cesar Astudillo Gominolas	Topo/Erbe S.A.	875 Pts
Cray 5	1987, 2011	cpc (zx unofficial)	Salvador Casamiquela Perez, Cinto Ventura Casamiquela, Cesar Astudillo Gominolas, José María Cañas	Erbe S.A.	875-2250 Pts
Desperado	1987	cpc msx zx	Juan Carlos Garcia Galan, Miguel Blanco Viu, Julio A. Martín Erro, Javier Cano Ciruelas, Gonzalo Martin Erro, José Manuel Muñoz Perez, Cesar Astudillo Gominolas, Alfonso Azpiri	Topo/Centre Soft	875/£8.99-£14.99
Desperado 2	1991	cpc dos msx zx	Gamart (Cinto Ventura Casamiquela, Jaume Altimira Bosch), Lords of the sound (Angel Martinez), Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-2850 Pts
Drazen Petrovic Basket	1989-1990	c64 cpc dos msx zx	Jesús Miguel Medina/ Andarica/ Eugenio Luis Barahona Marciel, José Manuel Lazo, Antonio Moya, Roberto Uriel Herrera, Alfonso Fernández Borro, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Cesar Astudillo Gominolas, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Dolores Navarro, Fernando San Gregorio, Gabriel Nieto	Erbe S.A./IBSA	1200-2250 Pts
En Busca De Mortadelo	2017	zx	TEAM SIGLO XXI (Alfonso Fernández Borro)		

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
El Mundo Perdido (**re-release People from Sirius**)	1988	msx zx	Mauro Spagnolo, Vania Villa, Cesar Astudillo Gominolas/ Mauro Spagnolo, Gonzalo Martin Erro, Javier Cano Ciruelas, Alfonso Azpiri	Topo	875 Pts
Emilio Butragueño ¡Fútbol!	1988	zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Javier Cano Ciruelas, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, Antonio Perera	Erbe S.A./Ocean	1200-2250 Pts
Erbe 88	1988	cpc msx zx	compilations	Erbe S.A./Ocean	2495-3200 Pts
Gremlins 2: La nueva generación	1990	cpc msx zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Alfonso Fernández Borro, Antonio Moyo, María Dolores Navarro, Gabriel Nieto	Erbe S.A./Elite Systems	1200-2250 Pts/ £9.99-£15.99
Heroes Collection	1992	dos	compilations (Silent Shadow, Desperado 2, Viaje al Centro de la Tierra, Titanic, Rock'n Roller)	Erbe S.A.	
Highway to Heaven (**prototype**)	1988	cpc zx	Agustín Alcázar, Alfonso Fernández Borro, Alfonso Azpiri		
Ice Breaker	1990	cpc msx zx	Gabriel Ortas Gonzalez, Rafael Ángel Garcia Cabrera, Antonio Moya, T.P.M. (Rubén Rubio), Alfonso Fernández Borro, Alfonso Azpiri, María Dolores Navarro, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200 Pts
La Espada Sagrada	1990	cpc dos msx zx	Gabriel Ortas Gonzalez, Rafael Angel Garcia Cabrera, Antonio Moyo, Alfonso Fernández Borro, T.P.M. (Rubén Rubio)/Jorge Azpiri, Roberto Uriel Herrera, Francisco Paco Martin, Agustin Guillén Benito, María Dolores Navarro, Ramón González Teja, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-2250 Pts
Las Tres Luces De Glaurung	1986	cpc msx zx	J. Manuel Garde, Carlos Arias Alonso/Javier Cano Ciruelas, Emilio Martinez, José Manuel Muñoz Perez, José María Cañas	Erbe S.A./Melbourne House	500-3200 Pts/£7.95
Lorna	1990	amiga cpc dos msx st zx	Agustin Guillén Benito, Jorge Azpiri, Antonio Moya/Gabriel Ortas Gonzalez, Rafael Angel Garcia Cabrera, Alfonso Fernández Borro, T.P.M. (Rubén Rubio), Antonio Moya, Alfonso Azpiri, María Dolores Navarro, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-3990 Pts
Luigi & Spaghetti	1992	dos	Francisco Javier Fáfula, Óscar Gallego, Jorge Azpiri, Roberto Uriel Herrera, Alex Luengo, Lords of the Sounds (Angel Martinez), Alfonso Azpiri, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez	Erbe S.A.	2950 Pts
Luigi & Circusland	1994	dos	Gabriel Ortas Gonzalez, Jorge Azpiri, Enrique Coiras, Alfonso Azpiri	Erbe S.A.	5095 Pts
Mad Mix Game	1988	c64 cpc dos msx st zx	Jesús Miguel Medina, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny), Pablo Toledo Cota/Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo, Alfonso Azpiri/G. Marcos/Salvador Casamiquela Perez, Eugenio Luis Barahona Marciel, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Ricardo Cancho Niemietz, Gabriel Nieto	Erbe S.A./US Gold/ IBSA	875 Pts/£7.99-£14.99
Mad Mix 2	1990	cpc dos msx zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Alfonso Fernández Borro, Antonio Moya, T.P.M. (Rubén Rubio), María Dolores Navarro, Fernando San Gregorio, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-1900 Pts
Mega 4	1991	cpc dos msx zx	compilations	Erbe S.A.	
Metropolis	1988-1989	c64 cpc msx zx	Jesús Miguel Medina/José Manuel Muñoz Perez, Alfonso Fernández Borro, José Manuel Lazo, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	875-1900 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Olimpiadas 92: Atletismo	1992	dos	David López, Francisco Javier Fáfula, Jorge Azpiri, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Alfonso Azpiri, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez	Erbe S.A.	3490 Pts
Olimpiadas 92: Gimnasia Deportiva	1992	dos	David López, José Manuel Fernández, Daniel Mauro, Jesús Juste, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez	Erbe S.A.	3490 Pts
Perico Delgado Maillot Amarillo	1989	cpc dos msx zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Cesar Astudillo Gominolas, María Dolores Navarro/Andarica, Antonio Perera, Gabriel Nieto	Erbe S.A./IBSA	1200-1900 Pts
R.A.M.	1990	cpc dos msx zx	Eugenio Luis Barahona Marciel/ José Manuel Muñoz Perez, Alfonso Fernández Borro, T.P.M. (Rubén Rubio), Antonio Moya, Ace (Roberto Potenciano Acebes), María Dolores Navarro, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-1900 Pts
R.A.M. 2: Space Mission (**unreleased**)		zx	José Manuel Muñoz Perez, Alfonso Fernández Borro, Alfonso Azpiri		
Rock'n Roller	1988-1992	cpc dos msx zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Alfonso Fernández Borro, Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo, Antonio Perera, Gabriel Nieto	Erbe S.A./US Gold (Kixx)	875 Pts
Score 3020	1989	cpc msx zx	Eugenio Luis Barahona Marciel, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, José Manuel Lazo, Antonio Perera, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	875-1900 Pts
Silent Shadow	1988	c64 cpc dos msx zx	Jesús Miguel Medina, Pablo Toledo Cota, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny)/Agustín Alcázar, Rizo's (Alfonso Fernández Borro)/ David López Guaita, Javier Cano Ciruelas, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, Gonzalo Martin Erro, Julio A. Martín Erro, Jose Doorstein, Alfonso Azpiri, Javier Cano Ciruelas	Erbe S.A./IBSA	875 Pts
Spirits	1987	cpc msx zx	Emilio Martínez Tejedor/Carlos Arias Alonso/Alejandro André, Miguel Blanco Viu, Fernando Diaz, Javier Cano C., Julio A. Martín Erro	Erbe S.A.	875-2250 Pts
Stardust	1987	cpc dos msx zx	Carlos Arias Alonso, Juan Carlos Arévalo Baeza, Javier Arevalo Baeza, Julio A. Martín Erro, Gonzalo Martin Erro, Javier Cano Ciruelas, Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Muñoz Perez, Alfonso Azpiri/G. Marcos	Erbe S.A./US Gold (Kixx)	875-3900 Pts
Super Scrylis	1994	dos	José Antonio Acedo Martín-Grande, José González, Enrique Coiras, Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Jose Antonio Acebo	Erbe S.A.	
Survivor	1987	cpc msx zx	Julio A. Martín Erro/Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Rafael Angel Garcia Cabrera, Cesar Astudillo Gominolas, Javier Cano Ciruelas, José María Cañas	Topo Soft/US Gold	875-2250 Pts/£8.99-£14.99
Temptations	1988	msx	Luis López Navarro, Cesar Astudillo Gominolas, Julio A. Martín Erro, Javier Cano Ciruelas, Alfonso Azpiri	Topo Soft	875 Pts
Titanic	1988-1991	c64 (**unreleased**) cpc dos msx zx	Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny)/Gamart (Salvador Casamiquela Perez, Xavier Martín Puchecha, Cinto Ventura Casamiquela, Antonio Freixanet Alaña), Jorge Azpiri/ Emilio Martinez Tejedor, Ricardo Cancho Niemietz, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Topo Soft/Kixx	875-2250 Pts/£2.99

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Top By Topo	1989	cpc msx zx	compilations/Fernando San Gregorio	Topo Soft	1200-1900 Pts
Top By Topo 2	1991	cpc msx zx	compilations/Alfonso Azpiri	Topo Soft	1550-2950 Pts
Tour 91	1991	cpc dos msx zx	Francisco Javier Fáfula, Kostandin Igor Ruiz, Lords of Sounds (Angel Martinez), Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez/Marcos Jourón Berzosa, Kostandin Igor Ruiz López, Juan Carlos Garcia Galan, A.G.E. Foto Stock., Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-2250 Pts
Tuareg	1988	cpc msx zx	Carlos Arias Alonso, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, Ace (Roberto Potenciano Acebes), José Manuel Lazo, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	875-1900 Pts
Viaje Al Centro De La Tierra	1989-1990	amiga c64 (**unreleased**) cpc dos msx st zx	Jesús Miguel Medina/Agustín Guillén Benito, Roberto Uriel Herrera, Jorge Azpiri, Antonio Moya, Francisco Paco Martin/ Carlos Arias Alonso, Rafael Gómez Rodriguez, Alfonso Fernández Borro, Ace (Roberto Potenciano Acebes), Ricardo Cancho Niemietz, T.P.M. (Rubén Rubio), Antonio Moya, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Topo Soft	1200-1900 Pts
Viaje al Centro de la Tierra: Version Extendida	2007-2012	cpc zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Carlos Arias Alonso, Ace (Roberto Potenciano Acebes), T.P.M. (Rubén Rubio)/Manuel Ferreira Moreno, Alfonso Fernández Borro, Sergio Vaquer Montes, Alfonso Azpiri	Topo Siglo XXI	
Wells & Fargo	1988	cpc msx zx	Emilio Martinez Tejedor, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, José Manuel Lazo, Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Topo Soft	875 Pts
Whopper Chase	1987	c64 cpc msx zx	Jesús Miguel Medina/José Manuel Muñoz Perez, Julio A. Martín Erro, Cesar Astudillo Gominolas/Carlos Arias Alonso	Erbe S.A.	
Zero Kelvin (**unreleased**)		zx	Óscar García, Julio A. Martín Erro, Cesar Astudillo Gominolas, Alfonso Azpiri		
Zona 0	1991	cpc dos msx zx	Rafael (Rafayo) Gómez Rodriguez, Alfonso Fernández Borro, Lords of the Sounds (Angel Martinez), Alfonso Azpiri, Gabriel Nieto	Erbe S.A.	1200-2850 Pts



Rafael «Rafayo» Gomez



Рисунок Kantxo Design: Javier Cano





Animagic, S.A.
Madrid
1988-1990

Javier Cano : «Раньше я работал в другой испанской компании и честно говоря, был не очень доволен нашей работой. Через некоторое время у меня появилась идея создать свою компанию. Моим друзьям понравился этот проект и мы начали работать вместе. Мы хотим стать известными в Испании и постараемся достичь этого через качественные игры и выпуск игр других разработчиков. Мы убираем бюрократию с принятием решений в компании, наши отделы независимы друг от друга. Есть большие проблемы с изданием игр разработчиков, которые находятся далеко от издателя. Мадрид - практически единственный город, где работают разработчики и издатели видео игр. По этому мы решили создать наши филиалы в провинциях, чтобы ускорить процесс выпуска игры. Нашими конкурентами являются английские компании, к сожалению среди испанских мало сотрудничества и общения.

Всем ясно, что скоро (интервью 1990 года) исчезнет рынок 8 бит, все больше игроков используют новые компьютеры. Разработчики должны учитывать реалии и запросы пользователей. Ряд иностранных компаний уже отказались от производства игр для 8 бит. По нашему мнению, это огромная ошибка, так как средний возраст пользователей новых машин 25 лет и большей части (более молодые) пользователей эти компьютеры не доступны и они не смогут получать новые программы для своих 8 битных машин. Так же мы обсуждаем использование игровых автоматов. Не смотря на все сложности, мы рассчитываем экспортировать свои игры и ищем хорошее предложение от английских компаний.



Игра **Mortadelo y Filemón II**



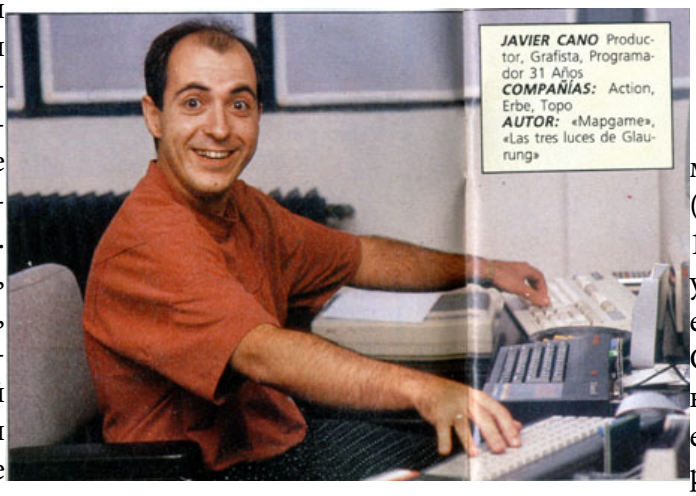
(1200-2500 песет) разрабатывается по заказу нашего издателя - компании Dro Soft. Они получили права на персонажи у их создателя - **Francisco Ibáñez Talavera**.

Мы набираем разработчиков, которые будут больше беспокоится о программе, чем о высокой зарплате. В идеале мы должны выпускать много игр, но если за счет этого снижается качество, мы предпочитаем делать меньше, но хорошие игры».

Реальность оказалась иной - разработчики соглашались продавать свои игры за меньшие деньги, чем предлагал Animagic. По этому Animagic создает отдел по сервису и управлению компьютерными системами. Тем не менее, вышли игры **Cyberbig** (975-3500 песет) и **Bronx** (975-1900 песет). В настоящее время у компании восемь новых проектов.







Сегодня в Animagic работают 11 человек - среди которых есть два графических дизайнера, три программиста, отвеча-

ющих за системы управления. Javier Cano руководит компанией, контролирует разработку, возглавляет коммерческий отдел и маркетинг. Мы намерены развлекать пользователей, не беспокоясь о новых технологиях программирования или сложных маркетинговых компаниях. Просто получайте удовольствие от наших игр.

Javier Cano: «Компания уже была, когда я еще был в Erbe, они предлагали Topo Soft свои услуги, как фрилансеры (так появилась игра **Emilio Butragueño Fútbol**). Когда я ушел из Topo Soft, я не думал работать дальше в индустрии видео игр - настолько сильным было мое разочарование. Люди из Animagic позвонили мне и убедили возглавить их команду. Но у меня было условие - мы не будем конкурентами Topo Soft, и в основном занимаемся портированием игр для других компаний (в основном из Великобритании). Для этого я нанял двух людей из Topo Soft. Я практически не занимался программированием, так как управление компанией занимало почти все время.

Метод работы не отличался от того, что был в Topo Soft. Но здесь при выборе проекта как технически так и с дизайнерской точки зрения, мне приходилось учитывать мнение коллег. Мы намного больше были в поисках новых идей, чего не было в Erbe из-за разделения на отделы дистрибьюции и производства».

Ricardo Cancho Niemetz : «Javier Cano приветствовал меня в его компании Animagic. Я разработал для них логотип компании. Игра Emilio Butragueño Fútbol (1200-2250 песет). Это был секретный проект Javier'a. В офисе о нем знали не более трех человек. Секретность была вызвана переговорами с представителями игрока, чтобы избежать новостей в прессе и перебить конкурентов. Кроме того, Javier создал свою компанию - Animagic. И у него уже была договоренность с разработчиками игры, которые уже работали на Animagic. Сам Javier выступал посредником между Erbe и ими, и как только было подписан контракт и получены права на использование имени Butragueño, он сообщил нам об игре и показал ее. За нами оставалась работа по завершению игры. Я сделал заставку к игре, изменил цвет его формы с белой на красный (чтобы не платить за это ни клубу ни федерации футбола). Мы оцифровали кадр с помощью видеокамеры, я немного доработал и сделал его лицо узнаваемым. Не могу сказать, что я остался удовлетворен этой работой. Заставка для CPC была более цветной, другие игроки вышли лучше, чем главный. Больше мы не делали перенос графики в таком виде для 8 битных машин. По просьбе Erbe, во всех заставках были логотипы Topo Soft и Ocean, с которой у нас был контракт на дистрибьюцию игры за границей. Мы потратили девять месяцев на эту игру. Версии для других платформ были сделаны позже фрилансерами, хотя так же содержат логотип Topo Soft. Учитывая опыт с Silent Shadow, у них не было конкретных сроков разработки и единственным условием было создание игры на уровне первоначальной версии (для ZX Spectrum).

Версия для ZX Spectrum сделана Topo Soft и людьми, вошедшими в будущую компанию Animagic. Другие версии сделаны командой Animagic (музыку сделал Cesar Gominolas). Javier сделал ставку на конверсии зарубежных игр из ZX Spectrum в Amstrad и MSX. В 1989 году вышла конверсия **Double Dragon II** для CPC (1200 песет) и в 1990 году - для MSX. Игра должна была сделать популярной нового разработчика. Но этого не произошло.





Javier Cano занимался программированием и графикой в новой компании, перестал доверять фрилансерам. У нас были два отличных проекта - игры **Xenon** и **Soldier of Light** (CPC, MSX, 875-1950 песет). Они могли приостановить падение Animagic. Версию Xenon для CPC сделал Animagic, а версию для MSX - New Frontier.



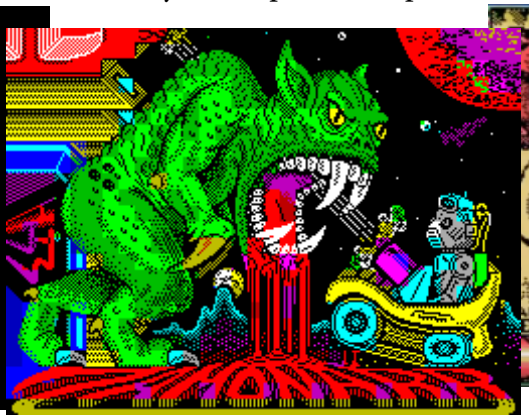
Animagic занимался портированием (на CPC, MSX) и в моем случае по графике мы пытались создать версию лучше, чем было

на ZX Spectrum. Кроме Xenon и Soldier of Light, я сделал графику и (или) заставки к играм Aaargh!, Obliterator и War in Middle Earth.

Так же я участвовал в разработке своих канцелярских принадлежностей ! Кроме конверсий, Animagic занялся проектом по разработке мультимедийного управления с компьютера. Использовался PC, графика высокого разрешения EGA. К сожалению, затраты почти полностью перекрывали все преимущества. В итоге вернулись к 8-битным проектам: проект **Zamonarr** (фрилансеры из Каталонии). Так в 1989 году появилась игра с названием **Cyberbig** (975-3500 песет).

Так же проект графического художника Anthony с огромными персонажами бойцов. Проект поручили братьям Arevalo, уже известным своими играми Stardust (Topo Soft). Так появилась игра **Bronx** (975-1900 песет). Я сделал заставки для всех версий и спрайты персонажей для Amstrad CPC. Так как действие в игре происходило в маргинальной городской среде, я предложил название Bronx. Javier Cano утвердил название. Для игры **Mortadelo y Filemón** II, я сделал заставку для версии ZX Spectrum».













Juan Carlos Arévalo Baeza

Video games programmer Topo Soft, Animagic.



Miguel Ángel Perera Alonso

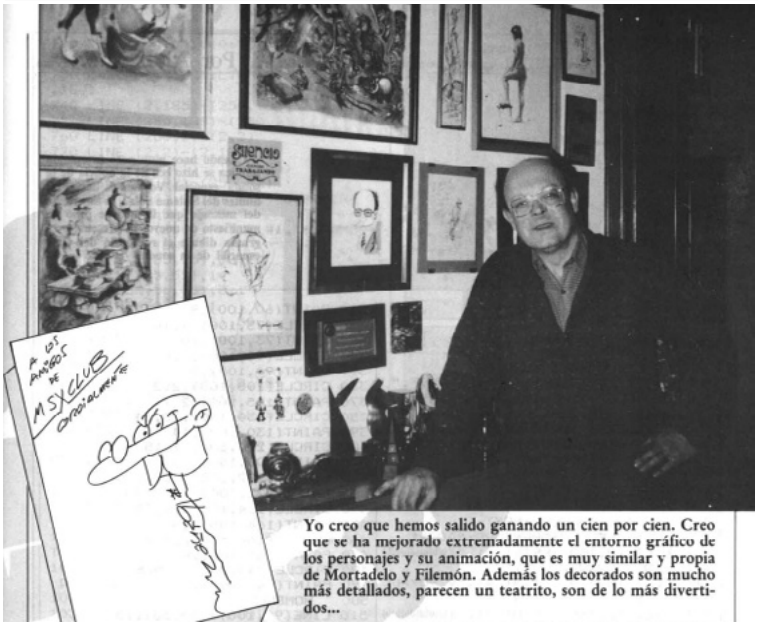
Video games graphics designer Animagic.





Animagic, S.A. softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Aaargh!	1989	cpc msx	Animagic (Ricardo Cancho Niemietz)	Drosoft/Made in Spain	
Alien Syndrome	1988-1989	cpc	Animagic (Julio Valladares, Jesús Villoria)	Drosoft/Made in Spain	875-1750 Pts//£9.99-£14.99
Barbarian	1988	msx	Animagic	Drosoft/Made in Spain	
Bronx	1990	cpc msx zx	Miguel Ángel Perera Alonso/Juan Carlos Arévalo Baeza, Javier Arévalo Baeza, Antonio López Areosa, Pablo Toledo Cota, Ricardo Cancho Niemietz, Alfonso Azpiri, Javier Cano	Animagic S.A./ M.C.M.	975-1900 Pts
Cyberbig (Zamonarr)	1989	cpc dos msx pcw zx	Gonzo, Micky, Carlos Anas Alonso/ Slowglass (Manuel Dominguez Zaragoza, Alberto Perez Torres), Luis Royo	Animagic S.A./ M.C.M.	975-3500 Pts
Double Dragon	1989	cpc msx	**Animagic/Xortrapa** (Joaquín Garcia (Abdul), Fernando San Grigorio	Drosoft/Animagic	875-1950 Pts/£9.95
Double Dragon II: The Revenge	1989-1990	cpc msx	Animagic (Miguel Ángel Perera Alonso)	Drosoft/Made in Spain	1200 Pts/£9.99-£14.99
Emilio Butragueño ¡Fútbol!	1988	c64 cpc dos msx st (**unreleased**)	Animagic/Topo:Daniel Gutiérrez González, Adolfo Gutiérrez González, G. Marcos, Ricardo Cancho Niemietz, Cesar Astudillo Gominolas, Fernando San Gregorio	Erbe S.A./Topo Soft/ Ocean	1200-2250 Pts
Mortadelo y Filemón 2	1989-1990	c64 (**unreleased**) cpc msx zx	Emilio Martínez Tejedor, Miguel Ángel Perera Alonso, Pablo Toledo Cota, Antonio Manuel Romero Guerra (Johnny), Ricardo Cancho Niemietz, Rafael Gomez Rodriguez, Francisco Ibáñez Talavera	Drosoft/Made in Spain	1200-2500 Pts
Motorbike Madness	1988	msx	**New Frontier por Animagic**	Drosoft/Made in Spain	875 Pts
MUNDIAL DE FÚTBOL World Cup Italy 90	1990	msx	Animagic	Drosoft/Made in Spain	1200 Pts
Obliterator	1989	msx	Animagic (Ricardo Cancho Niemietz), New Frontier	Drosoft/Made in Spain	
Soldier of Light	1989	cpc msx	Animagic (Ricardo Cancho Niemietz)	Drosoft/Made in Spain	875-1950 Pts/£8.99-£14.99
Vicky (**unreleased**)			Animagic (Emilio Martínez, Ricardo Cancho Niemietz)		
War in Middle Earth	1988-1989	msx	Animagic	Drosoft/Made in Spain	1200-1950 Pts
Xenon	1989	cpc	Animagic (Ricardo Cancho Niemietz)	Drosoft/Made in Spain	975-1950 Pts





На фото - иллюстратор **Francisco Ibáñez Talavera**, автор Mortadelo y Filemon.

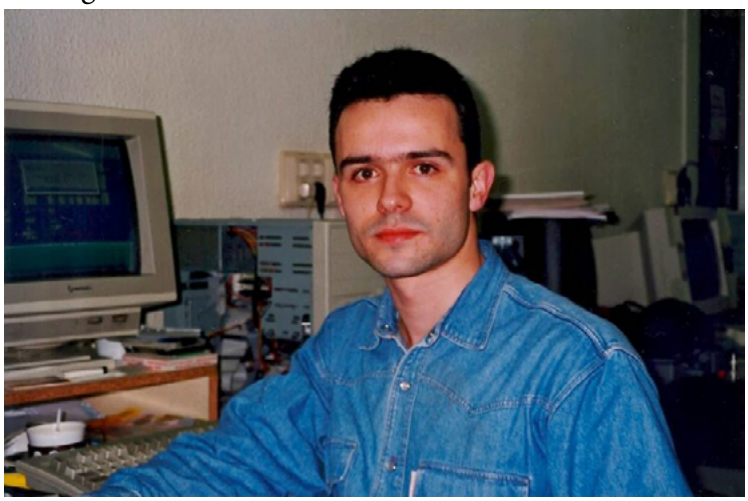
New Frontier Soft, S.A.
C/. Pujadas, 15-17
Barcelona
1988-1993



New Frontier Soft, S.A. - разработчик из Барселоны. Ее успех в индустрии видео игр привел к появлению новой компании - Bit Managers. Компания смогла плавно перейти с 8 бит на новые консоли. Состав компании: Eduardo Isidro Gilabert Gabriel «Zydro», David Herrero García «Dabyd», Juan Jose Frutos Garcia «Kevin Fustor», Alberto José González «Joe Mc Alby», Ricardo Fernandez «Ricky», Rubén Gómez «Robin», Raúl-Montón «The Punisher».

Isidro Gilabert «Zydro»

Video games programmer, director New Frontier, Bit Managers 1993-2005.





В 1984 году я увидел 6й номер журнала Microhobby. Меня заинтересовало это и я купил первые пять номеров журнала. Моим первым компьютером был Dragon 32. На нем я играл и сделал свою первую видео игру. Вскоре у меня появился ZX Spectum+. На нем я продолжил изучать программирование. Так я выучил бейсик, затем ассемблер, затем начал делать свои первые мини игры, научился взламывать игры ZX Spectrum... Я сделал пару очень простых игр, которые никогда не публиковались. Недавно мой друг обнаружил их в интернете и прислал мне мои игры !

Однажды мне позвонил человек, который хотел создать компанию видео игр в Барселоне. Так как меня интересовали видео игры, я решил присоединится к компании **New Frontier**. Компания New Frontier появилась на основе людей, которые долго время были вместе и занимались видео играми. Со временем эти же люди основали компанию Bit Managers. Первые игры были сделаны для ZX Spectrum, далее мы использовали PC 8 Mhz с двумя 5.25 дисководами и винчестером в 10 mb. Сначала каждый из нас работал дома, выполняя свою часть работы. Со временем мы собирались и делились идеями для новой игры. Мы записывали все это в блокнот и очень быстро находили общий язык.



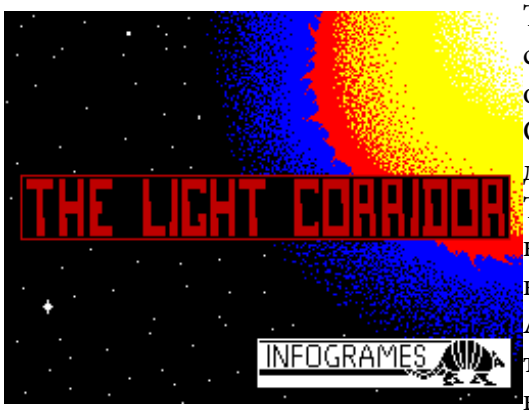
Мы начинали с ZX Spectrum, Amstrad CPC и MSX. В 1988 году Zafiro опубликовала нашу игру **Time Out** (1750 песет). Игра продавалась через магазины, в то время еще не было большой конкуренции среди издателей.

Загрузчик **Zydroload** был впервые использован в игре Time Out. Что он из себя представлял ?

Я не видел ни одной пиратской версии этой игры, хотя копии Hostages делали... По сути загрузчик загружал несколько разных блоков одним тональным сигналом, чтобы пират не мог определить, что это за блоки. Так же части программы загружалась поверх загрузчика.

Игра **Light Corridor** (1100 песет) так же вышла для компьютера Sam Coupe. Это была супер машина - в два раза быстрее обычного ZX Spectrum, со

встроенным дисководом. Мы договорились с Miles Gordon портировать игры с ZX Spectrum. К сожалению, из-за отсутствия у них лицензий на видео игры, игры так и не были изданы.



Так же мы существенно расширили возможности Gun Stick, что не было сделано ни в одной игре ! Наша система позволяла иметь намного больше объектов на экране, иметь скрытые цели, и так далее.

Сделав несколько конверсий из ZX Spectrum в MSX мы хорошо зарекомендовали себя.

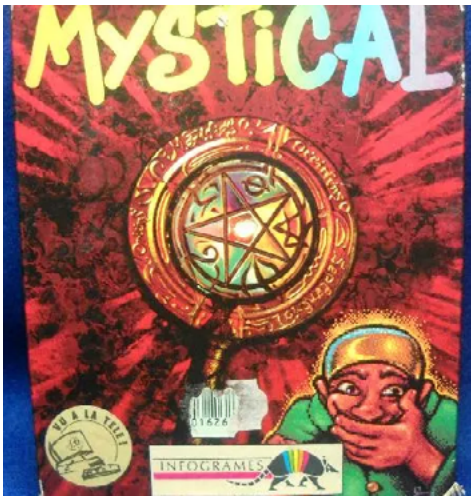
Так появился рекламный ролик для Infogrames. Далее, увидев, что рынок начал падать, мы уехали в Лион и посетили компанию Infogrames. Нас наняли сделать конверсию игры **The Hostages** (975-1900 песет) с версии Atari/Amiga на ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX. После нескольких недель работы мы отправили демо версию первого уровня игры в Лион. Так мы начали сотрудничать с Infogrames.



Мы получили несколько дискет с графикой, но программа и музыка были написаны нами с нуля. Предложение такой известной компании было серьезной задачей и такую возможность нельзя было упустить. Так у нас появилась группа программистов со своим руководителем, дизайнерским отделом, и так далее. Тогда еще никто не мог сказать, что появится игра, которой я больше всего сейчас горжусь, как программист.

Затем были **North & South**, **Light Corridor**, **Mystical**. Когда рынок ZX Spectrum начал снижаться в Европе, Infogrames сказали нам, что для этой платформы больше нет заказов. Мы решили перейти на Game Boy, получили необходимое оборудование от Infogrames. Так появилась первая консольная игра в Испании - Pop Up, код и графика которой занимали целые 32Kb !

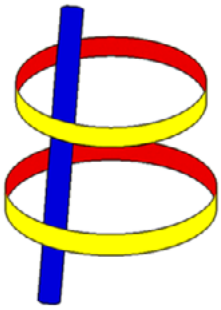




Наступил 1992 год. Появилась компания Bit Managers. У нас было 25 сотрудников и пять лет разработок на рынке. Так как мы успешно сотрудничали с Infogrames, нас заметила и купила Acclaim Entertainment. Для Game Boy мы делали Turok I, II, Turok Rage Wars, Turok III. Кроме того, мы сотрудничали с издателями Sunsoft, Laguna, LSP. Так же мы выпускали видео игры для NES, Master System, Game Gear, SNES.

Я начинал работать программистом, со временем взял на себя управление компанией.





В 1998 году Bit Managers была куплена компанией Gaelco. В тот год мы делали ставку на Game Boy Color, запустили игры Turok II и Sylvester & Tweety. Это были единственные игры, сделанные не Nintendo. Игры были очень успешными и мы заработали много денег. Для Gaelco мы делали порт Speed Up (PS), Radikal Bikers (PS). Рынок GB начал снижаться.

Со временем мы выкупили у Gaelco Bit Managers обратно, так как не видели будущего с ними. Я снова уехал в Лион и Париж, чтобы восста-

новить контакты с Infogrames. Так же мы сделали несколько игр для GBC, GBA (издатель LSP). Компания снова стала прибыльной.

В 2005 году мы купили **Virtual Toys**, сотрудничали с EA Mobile. GBA не достиг ожидаемого успеха и начался еще один кризис, индустрия мобильных игр начала приобретать форму. Спустя годы Nintendo признала, что ее соперниками были не Microsoft и Sony, а мобильные игры и планшеты. В Bit Managers произошла очень важная реструктуризация, после чего мы стали практически партнерами-основателями, практически исчезли обычные сотрудники. Два из четырех партнеров ушли из Bit Managers, когда мы начали разработку для мобильных устройств вместе с Virtual Toys. Мы сделали очень успешные Torrente, Liga Nacional, Rafa Nadal Tennis, Shin chan... и EA Mobile заметили нас. За два года мы сделали технологии интернет магазина и портировали для них игры по всей Европе. Я все еще был директором студии, директором по технологиям и лично занимался разработкой для EA. Кроме того, я руководил командой, которая занималась разработкой мобильных игр Virtual Toys, которая стала третим по величине издателем в Испании, пропустив вперед EA и Gameloft.

Затем наша компания начала работать с франшизами Ubisoft, некоторые из игр продавались рекордными тиражами в Испании. Мы были одним из наиболее важных их разработчиков. Nintendo снова попала в тупик с Nintendo DS.

Для меня Gameboy была естественным преемником ZX Spectrum. Многие думали, что после 8 битных компьютеров наступит время 16 битных. Но мы выбрали 8 битные консоли. Работать на Nintendo было очень тяжело, уровень спроса был очень велик. Но мы смогли дать результат и качество. Nintendo обычно не влияет на содержимое и контект оставляет на усмотрение издателя.

В 2012 году я ушел из Virtual Toys и присоединился к Social Point. Моя роль была как технической, так и управленческой. Сначала я занимался командой разработчиков новых технологий и прототипов мобильных игр, затем я создал отдел инструментария, и наконец я стал главой команды Flash, в которой было 15 программистов и 5 разработчиков. Затем я вошел в Ubisoft, на должности продюсера. Я управлял командой из 20 человек, сотрудничал с компанией в Монреале. Мы сделали две игры на Рождество, чего раньше небыло никогда. Через пару месяцев я перестал работать там и перешел в другую большую компанию - King (в Барселоне).

Несмотря на то, что разработка видео игр намного изменилась, самое важное остается внутри - вы должны делать то, что вам нравится, у вас должна быть команда, которая любит делать видео игры. Не смотря на сложность проектов, человеческий фактор остается основным.

Переход на консоли не обошелся нам дорого, все происходило постепенно. Возможно появление Play Station было наиболее важным изменением, но переход на нее был плавным. Когда я программирую на C или Java, каждый раз я беру свою книгу «Расширенный машинный код ZX Spectrum» и освежаю память, а иногда через ассемблер Z80 делаю процедуру для Java, которая чудесно работает и сегодня.





Alberto José González «Joe McAlby»



Video games graphics & music designer New Frontier, Bit Managers.

Музыка для платформ: ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Game Boy, Sega Master System, NES, SNES, Sega Game Gear, Sega Master System, Game Boy Advance, Play Station.

Когда я начинал, у меня не было никакой музыкальной подготовки, был только хороший слух. Это работает.

Прозвище McAlby. Так как наши испанские имена звучали не очень интернационально, мы решили использовать такие псевдонимы. В те времена приставка Mc использовалась везде и я просто решил использовать ее.

Вообще, я начинал карьеру в индустрии как графический дизайнер (анимация и спрайты), другой человек в New Frontier занимался фоном и заставками. Я делал спрайты для игр Hostages, North & South, Magic Johnson, версии для Speccy и CPC. Так же музыку для этих и других игр, некоторые утилиты. Последний раз я делал спрайты для игры Asterix and the Smurfs (GB, NES). Мне очень понравилась графика в этих играх - они получили очень хорошие отзывы, особенно игра North & South.

Мой первый компьютер появился у меня в 11 лет, я выучил Бейсик и начал делать свои первые простые игры. Как то мне показали музыкальный редактор Music Box и я начал работать в нем. Моим коллегам понравились мелодии и я начал этим заниматься для видео игр. Далее, я изучил ассемблер и начал делать звуковые драйвера и секвенсоры.

В то время на меня повлияли работы других известных музыкантов - Follin, Daglish, Dunn, Whittaker... особенно мне нравятся работы братьев Follin's.

В 1988 году (в возрасте 16 лет я начал работать в New Frontier - им понравились мои графические работы (делал графику с помощью ZX Spectrum +2). У нас было два программиста и два графических дизайнера. Для Infogrames мы сделали нашу первую игру - Hostages. У меня была полная свобода, и я делал все, что хотел. С их стороны это было похоже на эксперимент, Infogrames не воспринимали нас достаточно серьезно. Но в итоге игра получилась на уровне и они продолжили сотрудничество с нами. Так появились North & South, Light Corridor, Mystical.

Работать в New Frontier было не так хорошо, как могло бы быть - я был молод и очень мотивирован, чтобы учиться и экспериментировать с кодом и мелодиями, но мы не получали хорошее жалование за нашу работу. Боссы получали весь доход и бесконечно искали оправдания, чтобы не платить нам. Мы хотели делать игры, а в Барселоне в то время не было другого разработчика видео игр.

Я сделал только один трек с бипером - версия Light Corridor 48K. Я не писал звуковой драйвер, а взял его у другого музыканта (угадайте, у кого). В то время мне хватало знаний ассемблера, чтобы разобрать и понять код, по этому я адаптировал дравер для своих треков. Я многому научился, используя этот опыт.

Мой первый ZX Spectrum +2 имел чип AY, по этому я не заметил переход с бипера. Я мог использовать оба варианта. Мелодии к ZX Spectrum и MSX звучали практически одинаково. Версия для CPC звучала немного иначе. Только слегка изменили код звукового драйвера. Худшей своей игрой (кроме музыки) считаю игру Magic Johnson.

Когда рынок 8-бит исчез, мы начали работать на Game Boy, первая игра - Pop Up, далее я делал музыку для V-Rally, Looney Tunes - Martian Alert, Bugs Bunny, Lola Bunny - Carrot Crazy, Lucky Luke, Marvin Strikes Bac и других игр. Любимая композиция - для игры Smurf's Nightmare.

Вы можете скачать мой редактор, который я использовал для написания музыки для разных платформ с сайта WOS (**Compact Editor V3.0**). Так же я использовал программу **Sourcer** (PC) для преобразования данных, созданных с помощью Compact Editor. Сначала я использовал Compact Editor, делал основную мелодию или разные треки. Далее, используя Sourcer, я добавлял инструменты. Далее шла компиляция, прослушивание на консоли. Если нужно, для экономии памяти - использовал сжатие. Для каждой игры я адаптировал звуковой драйвер, добавляя новые команды, эффекты, звуки ударных или что то еще. Думаю, что так делали и другие музыканты.

Последний саундтрек - к игре Asterix & Cleopatra (GBA). Для этой игры я использовал известный на Amiga трекер Octamed и простой MIDI секвенсор. Набор разработчика имел вход MIDI, по этому он работал в как синтезатор в реальном времени. Инструменты были оцифрованы через звуковую карту Turtle Beach PC. Для GBA я сделал синтезатор на PC, который правильно эмулировал звук GBA. Я мог создавать треки с помощью MIDI секвенсора и слушать их в реальном времени.

NES был особенной консолью. Треугольный волновой канал был хорошим для ударных звуков и басов, но не очень для других звуков. Мне пришлось выучить 6502 и это понравилось намного больше, чем я предполагал. Звуковой чип Game Gear не мог воспроизводить звуки ниже определенной частоты, по этому я вижу его довольно ограниченным для моего музыкального стиля. Позже я узнал о трюке, который позволяет обойти это

ограничение, но я уже не делал треки для этой консоли. В основном, сначала я делал треки для GB, а затем преобразовывал их для других консолей. Из-за различий в звуке среди консолей, я использовал разные треки, чтобы использовать преимущества каждого звукового чипа. Чип SNES был потрясающим, настоящим шедевром. Я сделал для консоли только трек игры Asterix & Obelix, но мне это очень понравилось ! Консоль имела DSP, который позволял добавлять интересные эффекты в звук. Звуковой чип был похож на компьютер, с собственным процессором и оперативной памятью. Я мог делать все, что хотел. Большая часть моих мелодий создана для GB. Я сделал почти все, что возможно с ее звуковым чипом, кроме выборочного воспроизведения и потоковой передачи из-за ограничений памяти. Самым ограничивающим фактором на консолях была память. Наши 8-битные мелодии были ограничены максимум 16кб памяти для звукового драйвера, музыки и эффектов. Мне постоянно приходилось что то выдумывать, снижать качество и детализацию мелодии и эффектов.
В то время у нас были комплекты разработчика и некоторая документация по оборудованию, но не было поддержки со стороны крупных компаний, как это происходит сегодня. Когда я писал Asterix дя NES, я не нашел информации о правильных значениях частоты, а значения моего драйвера не работали. Я сделал небольшую программу для GB, чтобы играть каждую ноту, другая программа - для NES могла понижать или повышать частоту звука с помощью контроллера. Я играл каждую ноту в GB и пытался обработать ее частоту на NES «на слух», чтобы найти правильное значение для регистров. Это сработало. Сейчас я бы сделал это по другому.
Через время (1992-1997), я и еще три человека, основали Bit Managers, и уже могли контролировать доходы компании. Мы сделали много треков для консолей. В 2003 году я ушел из компании и основал другую - **Abylight**. Мы начали делать игры для мобильных телефонов. Сейчас я работаю разработчиком игр и продюсером, по этому больше не занимаюсь музыкой. Только дизайн и производство звука.
В 2018 году Alberto José González сделал музыку для игры **The Sword of Ianna** (MSX2/ZX Spectrum).







David Herrero García «Dabyd»

Video games programmer.



Ricardo Fernandez «Ricky»

Video games programmer.



Juan Jose Frutos Garcia «Kevin Fustor»

Video games programmer, 2D graphics designer.

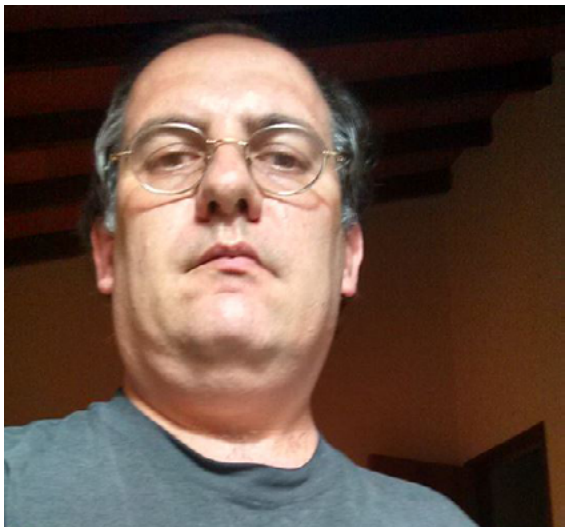


Rubén Gómez «Robin»

Video games graphics designer.



Raúl Montón «The Punisher»



Raul «The Punisher» Monton. Работал во всех отраслях индустрии видео игр - от разработчика до прессы и в компании SEGA España.

С миром компьютеров я познакомился через Investrónica (ZX Spectrum 48K), который обошелся мне в более, чем 50000 песет. Далее, я начал общаться с людьми, которым было интересно программирование. Мы создали свою команду **Ciudadela Soft**. Территориально мы находились в квартире возле парка Ciudadela в Барселоне. Для New Frontier мы делали текстовую приключенческую игру **Jueves 12 y Sábado 14**, созданную с помощью программы Paws. Так же предусматривались аркадные вставки. Далее, мы сделали четыре игры для MHT Ingenieros (использовали Gun Stick). К сожалению эта компания не смогла издать наши работы и сегодня есть только копия игры на +3 диске. Если программист (Isidro Gilabert) решит передать этот диск - мы сможем увидеть игру. Для Amstrad CPC мы разрабатывали игру **Super Lopez**. В New Frontier я работал в период 8 бит, до появления консольных игр. После этого я работал в Sega España, под руководством Paco Pastor. В Erbe я занимался магазинами видео игр и контролировал менеджеров по продажам. По этому Paco пригласил меня в отдел маркетинга. Далее была работа в журнале Mega Sega.

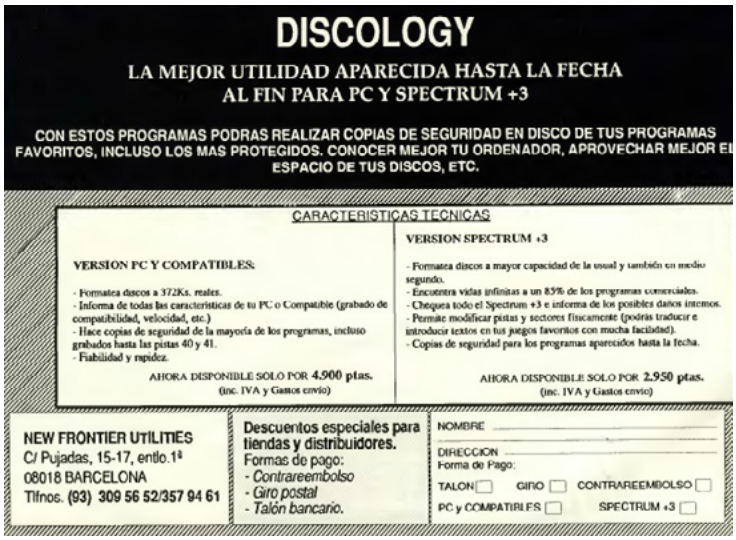
Сейчас я живу в Парагвае, занимаюсь ретро компьютерами - благодаря **Remakeszone** и **CEZ**. Так я очутился в **Coptron Games**. Так появился римейк игры **Goody** и игра **Sir Fred** (CEZ GS).

New Frontier Soft, S.A. softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Acid Killer (**unreleased**)		msx zx	Dabyd (David Herrero), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Altered Beast	1989	msx	Dabyd (David Herrero), Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	M.C.M.	1200 Pts
Astérix	1993	game boy	Zydro (Isidro Gilabert), Robin (Ruben Gomez), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Thomas (José Luis Tomás)	Infogrames	
Bomb Jack	1992	game boy	Ricky (Ricardo Fernandez), Robin (Ruben Gomez), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Thomas (José Luis Tomás)	Infogrames	
Calma Cero (**unreleased**)	1991	zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Compact Editor 3.0	1993	zx (music tracker)	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	**not published**	
Continental Circus	1989	msx	Salvador Casamiquela Perez	Drosoft	1200 Pts
Cool Ball	1993	game boy	New Frontier	Infogrames	
Desert (**unreleased**)		zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Discology +3	1988	dos zx (utility)	Angel Badia, Jose "Pepe" Vila	Zafiro Softw. Division	2900-4900 Pts
Discopack +3	1989	zx (utility)	Angel Badia, Jose "Pepe" Vila	New Frontier	
Frightful	1989	zx	Crom Softw./New Frontier (Oscar Vives Martinez, Enrique Vives Martinez)	Zigurat (**chancelled**)/ New Frontier	
Ghostbusters II	1989	msx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Dabyd (David Herrero)	Erbe, S.A., M.C.M.	

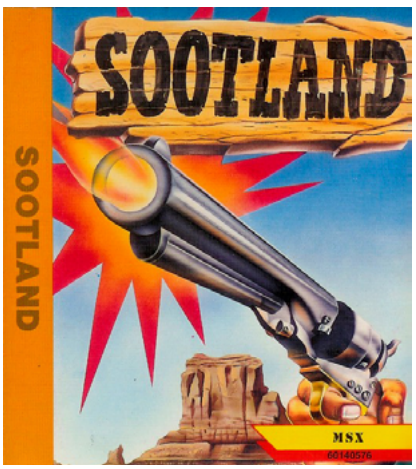
Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Hostages (Operation Jupiter)	1990	cpc msx zx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	Infogrames/Erbe, S.A.	975-1900 Pts/ £9.99-£14.99
Hunting Mix (**unreleased**)		zx	Zydro (Isidro Gilabert), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	New Frontier	
Jueves 12 y Sabado 14 (**unreleased**)		zx	Raul Monton, Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	New Frontier	
Laser Disk	1990	zx (utility)	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	New Frontier	
Lemmings go to War (**unreleased**)	1991	zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Magic Johnson's Basketball	1990	cpc msx zx	Daniel Díaz Sañudo, Dabyd (David Herrero), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	Zafiro Softw. Division/Drosoft	1200-1950 Pts
Mega Border Demo (**unreleased**)		zx (demo)	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	New Frontier	
Metal Warriors (**unfinished**)	1991	zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Mortadelo y Filemón II	1989	amstrad pcw dos	Dabyd (David Herrero)/Salvador Casamiquela Pérez, Cinto Ventura Casamiquela, Francisco Ibáñez Talavera	Drosoft	1200-2500 Pts
Mystical	1991	cpc (demo) msx zx	Ricky (Ricardo Fernandez), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Kevin Fustor (Juan José Frutos García), Robin (Rubén Gómez)	Infogrames/Erbe, S.A.	1100 Pts/ £11.99-£16.99
North & South	1990-1991	cpc msx zx	Zydro (Isidro Gilabert), Dabyd (David Herrero), Daniel Díaz Sañudo, Robin (Rubén Gómez), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	Infogrames/Erbe, S.A.	1100 Pts/ £12.99-£17.99
Obliterator	1989	msx	New Frontier	Animagic	875 Pts
Offside: The Soccer Game (**unreleased**)		zx	Zydro (Isidro Gilabert), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	New Frontier	
Pim Pam Pum (**unreleased**)		zx	Angel Badia, Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	New Frontier	
Pinocchio (**unreleased**)	1992	game boy	New Frontier - Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Robin (Rubén Gómez)		
Pistol Darts (**unreleased**)		zx	New Frontier	New Frontier	
Pop Up	1992	game boy	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	Infogrames	
Power Drift	1989	msx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	M.C.M.	1200 Pts
Russian (**unreleased**)	1989	zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Shooting Range: Mix I , II (**unreleased**)	1989	cpc msx zx	Zydro (Isidro Gilabert), Medi	New Frontier	
Snoopy	1990 ?	msx (**never released**)	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	M.C.M.	
Sokoban Perfect (**unreleased**)	1991	zx	Salvador Casamiquela Perez, Kevin Fustor (Juan José Frutos García), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)	New Frontier	
Sootland	1988	msx	Zydro (Isidro Gilabert)	Zafiro Softw. Division	
Space Massacre (**unreleased**)		zx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Medi	New Frontier	
Starlife	1988	cpc dos zx	New Frontier (Jose Guerrero)	Zafiro Softw. Division	875-1900 Pts
Star Madness (**unreleased**)		zx			
Terrorpods	1988-1989	msx	New Frontier - Zydro (Isidro Gilabert)	Drosoft	
The A-Team (El A Equipo)	1988	msx	New Frontier - Zydro (Isidro Gilabert), Medi, Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	Zafiro Softw. Division	1200 Pts
The Light Corridor	1991	cpc msx sam coupe zx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez), Kevin Fustor (Juan José Frutos García), Robin (Rubén Gómez)	Infogrames	1100 Pts/ £10.99-£15.99
Test Drive II	1989-1990	msx	Dabyd (David Herrero)	Drosoft	1200 Pts

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Time Out	1988	cpc msx zx	Jose Vila, Medi, Zydro (Isidro Gilabert), Kevin Fustor (Juan José Frutos García)	Zafiro Softw. Division	1750 Pts
Tom & Jerry	1989	msx	New Frontier	Erbe, S.A.	
Transfer +3	1988	zx	New Frontier (Angel Badia, Jose Vila), Ricardo Cancho Niemietz	Topo Soft	2500 Pts
Vengador (**unreleased**)		zx	Zydro (Isidro Gilabert), Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Walking Knight (**unreleased**)	1991	zx	Joe Mc Alby (Alberto Jose Gonzalez)		
Xenon	1988	amstrad pcw? msx	New Frontier	Drosoft/Melbourne House	975-1950 Pts/£7.95
Zydrodisk Utilities		zx (utility)	Zydro (Isidro Gilabert)	**not published**	













На фото - команда Bit Managers, 2001 год.



На фото - Isidro Gilabert.

Proein, S.A.
Velazquez, 10
28001 Madrid
1973-2008





Издатель видео игр. Компания создана в 1973 году. С 1992 года компания Proein, S.L. сфокусирована на дистрибьюции видео игр, в том числе через соглашения с ведущими компаниями мира. Издавала такие бестселлеры, как Commandos (Pyro Studios), Tomb Raider, The Incredibles.
Была куплена компанией SCi Games, а в июле 2008 года продана австралийскому издателю Koch Media, после чего называется Koch Media S.L.U.

Antonio Peinado

Commercial director.



Antonio Peinado.
Director de Proein, S.A.

Ignacio Pérez Dolset

General director.



Javier Pérez Dolset

Co-founder Pyro Studios in 1996.





De izquierda a derecha: Amanda Barry (Prensa), Antonio Peinado (director de Proeinsa), Rod Cousens (presidente de Activision), Jeremy Cooke (jefe de Exportaciones) y Lourdes, de Proeinsa.

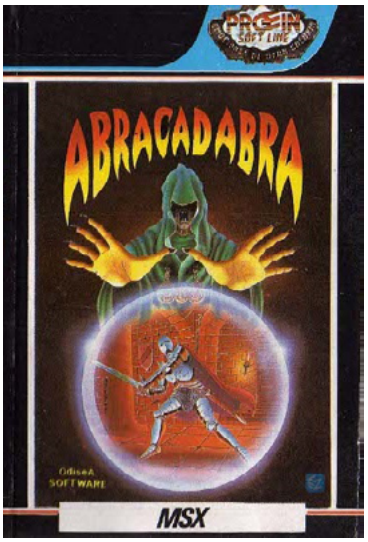
Juan Antonio Pérez Ramírez

President Proein Distribuciones, S.L.



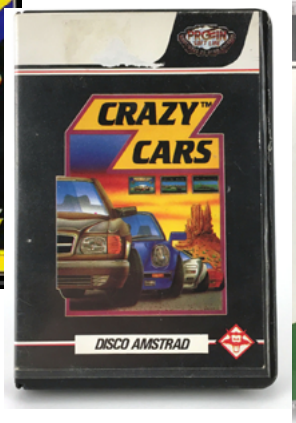


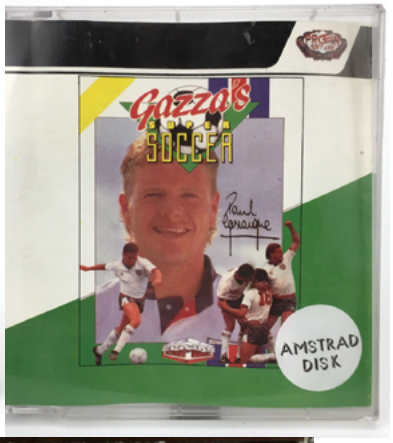
Las consolas de juegos SEGA, disponibles en España de la mano de Proeinsa.


ABRACADABRA
MSX


3 SUPER AVENTURAS
SUPER SAPIENS
LIBERATOR
FREDDY

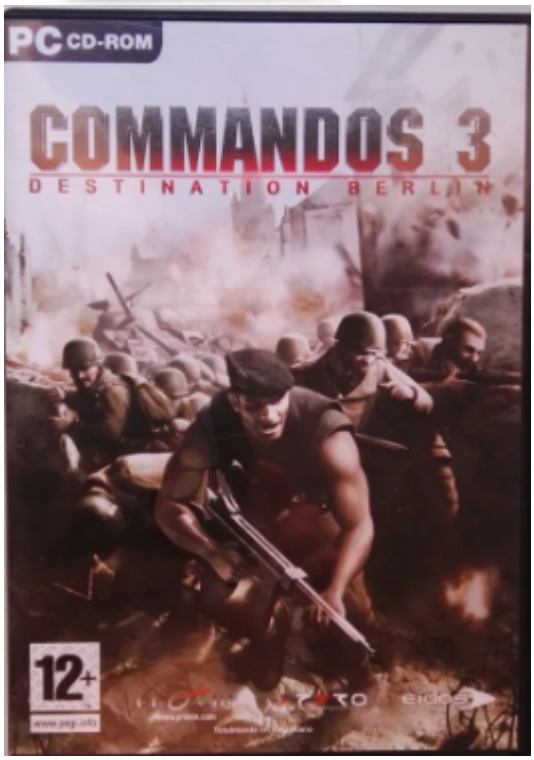

AVERNO
PROEIN
SOFT LINE

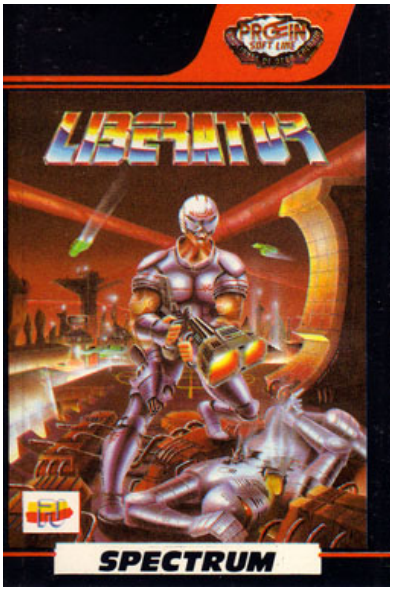

CRAZY CARS
DISCO AMSTRAD

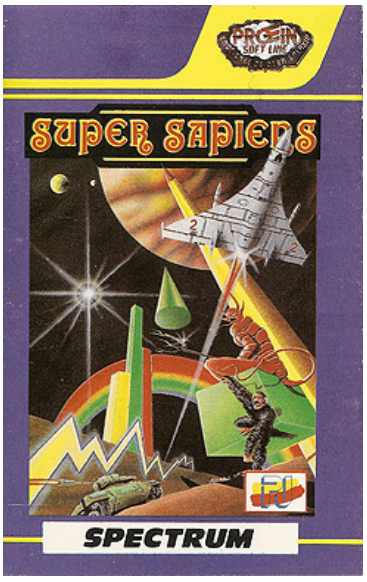

Gazza's SOCCER
AMSTRAD DISK


PHARAON
AMSTRAD SCHNEIDER DISK


SON... DE PELICULA...
HOWARD THE DUCK
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA
ALIENS
BACK TO THE FUTURE
PROEIN SOFT LINE


PC CD-ROM
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
12+


LIBERATOR
SPECTRUM


SUPER SAPIENS
SPECTRUM


P.V.P. 1.295 Pts.
SPORT 88

Proein, S.A. softography
(выборочно, далеко не все)

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
3 Super Aventuras		cpc msx zx	compilations	Proein Soft Line	
Abracadabra	1988	cpc msx zx	Odisea Softw. (Jorge Blécua)/ Joseba Epalza, Marcos Jourón Berzosa, Íñigo Ayo Blazquez	Proein Soft Line	880-2200 Pts
Averno	1989	cpc dos msx zx	PJ Soft/Josoft, Charly Coronel/ Carlos Coronel	Proein Soft Line	875-2250 Pts
Commandos	1998	pc	Pyro Studios (Gonzo Suarez, Ignacio Pérez, Jorge Blanco, Javier Arevalo, Pablo Toledo Cota…)	Proein Soft Line (re-release)	
Commandos 2	2001	pc ps2 xbox	Pyro Studios (Gonzo Suárez, Jon Beltrán de Heredia Olazábal, Francisco Javier Soler Fas, Javier Abad Moreno, Ismael Raya Roa, Javier Arévalo…)	Proein Soft Line (re-release)	
Commandos 3	2003	pc	Pyro Studios	Proein Soft Line (re-release)	
Double Tennis (**unreleased**)	1990	zx (**recovered**)	VM Soft (Victor Morilla)	**not published**	
Grand Slam	1989	amstrad pcw	OMK Softw.	Proein Soft Line	3500 Pts/£14.95
Kuwait Assault	1991	amiga dos	OMK Softw.	OMK Softw/Proein Soft Line	
La Corona Mágica	1990	amiga amstrad pcw cpc dos msx st zx	OMK Softw.	Proein Soft Line	1200-2250 Pts
Liberator	1989	cpc msx zx	Josoft, Charly Coronel, Carlos Coronel), Andres Sanchez	PS Softw., Proein	
On-Court Tennis		zx		Proein Soft Line	2325 Pts
Rescate	1987	dos	Proein Soft Line (S. Meléndez, G. Castillo, J. Macías)	Proein Soft Line	
Son... De Pelicula...	1988	c64 cpc zx	compilations (Howard The Duck. Big Trouble in Little China, Aliens, Back to the Future)	Proein Soft Line	1695 Pts
Sport 88	1988	cpc zx	compilations (Winter Games, Sailing, GBA Champ. Basketball, GBA Champ. Football)	Proein Soft Line	1295 Pts
Super Sapiens	1989	cpc msx zx	Josoft, Charly Coronel/Carlos Colonel	Proein Soft Line/ Sygran S.A.	875-1995 Pts
Thor	1988	msx zx	VM Soft (Victor Morilla)	Proein Soft Line	880 Pts
Trik or Treat	1994	pc	Aca Soft (David A. Casado Prieto... Sergio García Sánchez, Lola Moral Ruz, Tuareg Multimedia)	Proein Soft Line	4945 Pts



Hi-Score
C\ Alfonso de Orleans y Borbon
Bloque 5 2-D 41011
Sevilla
1988-1989

Álvaro Mateos Herrera

Video games programmer, director.





Rocky
1985
West Bank
1985
Capitán Sevilla
1988
Dragon Ninja (msx)
1988
Chase H.Q. (msx)
1989
Batman The Movie (msx)
1989
Barbarian II (msx)
1989
Indiana Jones y la Última Cruzada (msx)
1989

Мое увлечение компьютерами началось с High Scientific, далее я купил ZX Spectrum, начал писать программы для игрового журнала. Затем с другом David Marin G. мы сделали игру **Rocky**. У нас было название **ARMID software** и нашу игру мы пытались продать через журнал. У нас купили часть из 500 копий игры. Позже этой игрой заинтересовался Dinámic и купил права на ее распространение. Далее, я сам сделал игру **West Bank**. Игры хорошо продавались и издатель заработал большие деньги.

Через несколько лет, купив новые компьютеры, мы создали свою компанию по разработке программного обеспечения - **High Score** (я был директором и программистом) и в 1988 году была готова игра **Capitán Sevilla**. У нас было 15 человек, позже - 10. Мы планировали создавать серьезные проекты.

Мы снимали квартиру... 18-летние парни... можете представить, что там происходило. Все превратилось в бордель, программирования почти не было. Вся прибыль с нашей игры Capitán Sevilla ушла на покрытие расходов. В то время было много программистов, люди покупали 8-битные машины, но на смену 8-битным машинам пришли 16-битные. Кроме того, у нас не было таких компаний, как в Великобритании, которые бы платили зарплату как программисту.

Были издатели, у которых был свой разработчик (Erbe - Topo Soft). Кроме того, часто был обман. Заказчик говорил, что ваша работа ему не понравилась, а позже вы могли увидеть игру или графику под другим именем. Это касалось не только Dinámic, так поступали многие в то время.

David Brioso Santos

Video games programmer, music designer. Dinámic, Topo Soft, Hi-Score.





Manuel Guillén González

Video games programmer.
Dinámic, Hi-Score, Pyro Studios.



Manuel Gascó

Video games graphics designer.



Rafael García Fernández

Video games graphics designer.



Angel Tirado Higuero

Video games graphics designer.



Hi-Score softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Barbarian II	1989	msx	Álvaro Mateos Herrera, David Brioso Santos	Drosoft	1200 Pts
Batman The Movie	1989	msx	Álvaro Mateos Herrera, David Brioso Santos	Erbe, S.A.	1200 Pts
Capitán Sevilla	1988	cpc msx zx	Álvaro Mateos Herrera, Ángel Macedo, Manuel Guillén González, Francisco Gómez, Francisco Rodríguez, David Brioso Santos, Angel Tirado Higuero, José Ramón Pérez, Manuel Gascó, Rafael García Fernández, Francesc Capdevila	Dinámic/Alternative	875-1750 Pts/£2.99
Chase H.Q.	1989	msx	Álvaro Mateos Herrera, David Brioso Santos	Erbe, S.A.	1200 Pts
Dragon Ninja	1988	msx	Álvaro Mateos Herrera, David Brioso Santos	Erbe, S.A.	1200 Pts
Indiana Jones y la Última Cruzada	1989	msx	Álvaro Mateos Herrera, David Brioso Santos	Erbe, S.A.	1200 Pts



Rocky (1985) West Bank (1986) Capitan Sevilla (1988)

Существовал сайт **http://www.hi-score.org** Игры компании планировалось выпускать для современных платформ - Windows, iPad, iPod, iPhone. На данный момент игр нет.



Game Soft
Logroño
1986-1990

Разработчик Gamesoft находился в Logroño (La Rioja). Его игры были изданы известными издателями Dinámic и Zigurat. В состав компании входило до 15 человек, тем не менее костяк составляли:
программисты - Francisco Javier Bravo Palacios, José Antonio Clavijo, Francisco Javier Martinez de Pisón, Jesús J. Puente, José Ramón Palacios, Raul Ortega Palacios, José Juan Garcia Quesada, художники - César Díez и Fernando Clavijo Blázquez. Так же обложки видео игр делал иллюстратор Angel Luis Sánchez.

José Ramón Palacios

Video games programmer.

1. Я присоединился к Gamesoft, когда там уже работали люди. Я связался с ними через объявление в журнале Microhobby (лето 1986 года). Тогда там было около 15 человек, не все имели одинаковые интересы и способности и в итоге мы получили пять игр, которые нам удалось опубликовать. Игры, которые не появились - вторая часть игры Turbo Girl, и игра, сделанная в трехмерном стиле известной Knight Lore, сделанная после просмотра фильма Chinatown.
2. Изначально мы использовали для разработки ZX Spectrum, и первую игру делали для него. Для портирования мы купили MSX и Amstrad CPC и Amstrad PC (286), который мы использовали для программирования с помощью ассемблера. К нему мы подключали ZX Spectrum, копировали игру и занимались отладкой. Это было новшевством, хотя так был создан только **El Capitán Trueno**. Все другие игры были созданы с помощью MONS (мы использовали диск, загружали программу, вносили изменения, сохраняли и начинали все заново).
3. Сначала мы работали над идеей игры. После этого программист создавал код, а художник делал графическую часть и как правило графика была готова намного быстрее кода. Каждый из программистов отвечал за свою игру и у нас была общая база по этому вопросу, в своем роде справочники, которые расширялись по мере разработки видео игр.
4. El Capitán Trueno не принес роялти, Dinámic обанкротился и только сообщал нам о количестве проданных копий, не о финансовой стороне. Мы были полностью разочарованы своим участвием в разработке видео игр и как и все в Испании, рухнули вместе с 8 битной эрой. Выход этой игры несколько месяцев спустя для 16 бит только сгладил общую картину.
5. Я поддерживаю связь с другими коллегами, не смотря на то, что почти все уже оставили эту индустрию.
Современная индустрия видео игр - индустрия досуга, как и кинематография. Картина полностью отличается от того, что было в наше время, это эволюция и у них практически нет ничего общего. Восьмибитная эра сильно сожгла меня и я некоторое время был вне индустрии, даже сегодня я совершенно не связан с видео играми.

Fernando Clavijo Blázquez

Video games graphics designer.



1. Я работал над графикой видео игр **Turbo Girl**, **Comando Quatro**, **Senda Salvaje** и прототипом Turbo Girl - Masacrón, который не был опубликован. Далее я принимал участие в создании продолжения **Turbo Girl 2** (не появилась), **Water** (предварительное название), **Freddy Hardest in South Manhattan**. Среди двух художников Gamesoft я специализировался на анимационной графике - корабли, люди, животные, транспортные средства... в меньшей степени работал над спрайтами и фоном - это выполнял другой художник - **César Díez**. Он полностью сделал графику в играх **Power Magic** и **El Capitán Trueno**. Иногда в создании графики участвовали программисты, особенно когда была нехватка памяти для кода. Наибольшей нашей проблемой была игра Masacrón (мы работали над ней с осени 1986 года по лето 1987 года), так как мы делали все в первый раз, наспех и должны были показать все, на что способны. Хотя она не была опубликована, эта игра легла в основу Turbo Girl и большая часть графики оказалась в вышедшей игре.
2. Мы участвовали в игре Freddy Hardest in South Manhattan из-за проблем с оплатой Dinámic за игру El Capitán Trueno. В отличии от финального названия этой игры, сделанного Iron Byte, мы сделали первую версию игры для Amstrad CPC, не для ZX Spectrum и продолжили проект Manasul вне Dinámic. Я там сделал очень незначительную часть графики.

3. В качестве монитора сначала мы использовали черно белый телевизор, подключенный к ZX Spectrum. Дальше у меня повилась дисковая система Disciple в паре с 5” дисководом. Так же у нас был ZX Spectrum +3 со встроенным дисководом и цветным монитором, на нем мы делали графику для Amstrad CPC. Программисты использовали компьютеры Amstrad (12 Mhz) с 12” черно-белыми мониторами. У нас был отладчик DisSprite (разные версии для ZX Spectrum и Amstrad CPC), написанный программистом **Francisco Javier Bravo**, модифицированный нашими программистами Melbourne Draw (опубликован в Microhobby).
4. Наша работа над играми была как хобби, на которую мы тратили несколько часов после окончании школы. Программисты получали больше роялти со своих игр, чем художники, но после работы над некоторыми видео играми нам выплатили часть прибыли от продажи игры.
5. В основном Gamesoft имела компьютеры ZX Spectrum, и все сначала использовали только их.
Для выпуска портированных игр нужно переделывать графику и менять разрешение экрана. Это касалось Amstrad CPC. Для MSX мы ничего не меняли и игра была готова как правило за неделю.
6. У нас не было никаких контактов с разработчиками обложек для видео игр. Мы были обычными старшеклассниками из Logroño, да и расстояние было существенным (330 км от Мадрида). Наши издатели (Dinámic и Zigurat) всегда заказывали обложки у художников и мы видели уже готовую работу.
7. Zigurat давал нам гораздо больше свободы, в сравнении с Dinámic. Единственное, мы внесли изменения по просьбе Zigurat в игру Comando Quatro (сделали игру более легкой и проходимой, так как первая ее версия была не так управляема игроком). Dinámic участвовал в создании версии Turbo Girl для C64 (заставка, фон и другая графика).
8. В октябре 1989, перед выходом игр Comando Quatro и Senda Salvaje я начал учебу (компьютерные науки) в Сан-Себастьяне и успел участвовать в создании только первой части Senda Salvaje. Так же была графика для игр, которые не были опубликованы.
9. Gamesoft прекратила свою работу из-за невыплат Dinámic за Capitán Trueno и закрытием рынка 8 бит. Мы работали как любители, не вкладывая финансы в новый рынок 16 бит, что требовало уже профессионального подхода во всем, в том числе и качественно других игр. Мы каждый год встречаемся с бывшими коллегами по Gamesoft и вспоминаем эти времена. Спасибо вам за то, что вы помните о том времени.

Angel Luis Sánchez

Video games illustrator.

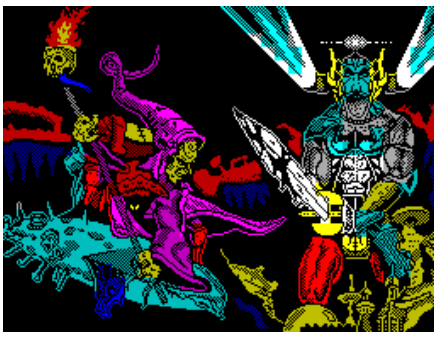




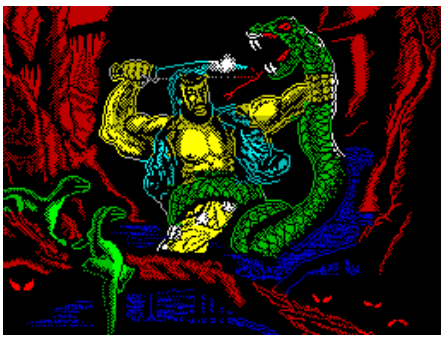
1. Как обычно все иллюстраторы отвечают, что родились с карандашом в руке, и я помню, что уже в начале школы выигрывал призы за свои работы.
2. Однажды мне позвонили и попросили сделать обложку для видео игры. Я воспользовался этим. В то время у меня даже не было компьютера и я все делал на свое усмотрение. Всего я сделал 11 обложек.
3. У меня не было эксклюзивного контракта с Zigurat, были уважительные и радостные отношения. К тому же у меня не было много времени на работу вне своего агентства JWT, где я работал арт-директором. Я не очень хорошо помню, как я связался с Zigurat, я думаю, кто то рекомендовал меня и позвонил Jorge Granados. Они объяснили геймплей игры и так у меня начали появлятся идеи для создания обложки. Была полная свобода в этом вопросе, что отличалось от других заказов.
4. Мне нравятся видео игры и я играю в то, во что не успел поиграть в подростковом возрасте. У меня были PS2, XBOX. Сейчас у меня PS4.
5. Сейчас у меня нет времени сделать что то, как хотел бы, и большую часть времени я сосредоточен на продвижении своего рекламного агентства.













Francisco Javier Bravo Palacios

Video games programmer.



Raul Ortega Palacios

Video games programmer Microdigital, Game Soft.



Francisco Javier Martinez de Pisón

Video games programmer.



Jesus Javier Puente Sánchez

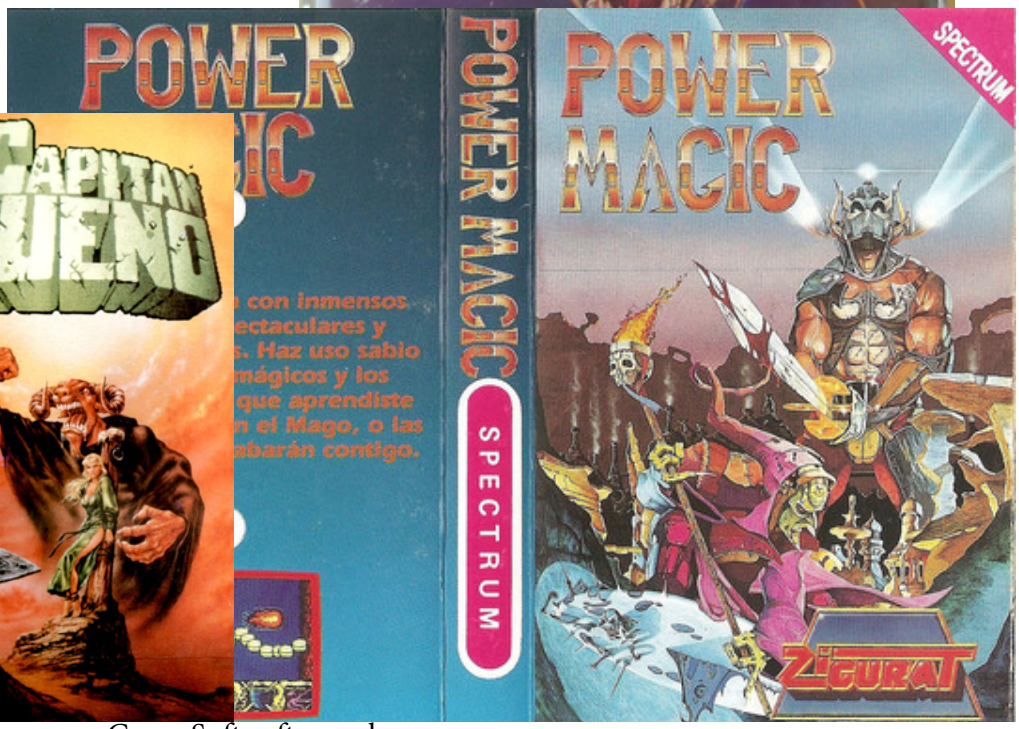
Video games programmer.











Game Soft softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
El Capitán Trueno	1990	cpc dos msx zx	Gamesoft/Dinámic (Francisco Javier Bravo, Raul Ortega Palacios, Rubén Rubio Nielpha, Raúl López Romero, Luis Rodriguez Soler, Pablo Ariza Molina/José Juan Garcia Quesada, César Díez, Luis Royo, Ricardo Machuca	Dinámic	1200-2500 Pts
Comando Quatro	1989	cpc msx zx	José Ramón Palacios, César Díez, Fernando Clavijo Blázquez, Angel Luis Sánchez Montero	Zigurat/Erbe, S.A.	875-1900 Pts
Power Magic	1990	cpc msx zx	Jesus Javier Puente Sánchez, César Díez, Pedro José Martín de los Santos	Zigurat/Erbe, S.A.	975-1900 Pts
Senda Salvaje	1990	cpc msx zx	Francisco Javier Martinez de Pisón, César Díez, Fernando Clavijo Blázquez, Angel Luis Sánchez Montero	Zigurat/Erbe, S.A.	1200-1900 Pts
Turbo Girl	1988	cpc msx zx	Francisco Javier Bravo, Jose Ramón Palacios, José Antonio Clavijo, César Díez, Fernando Clavijo Blázquez, Javíer Cubedo, Luis Royo, Ricardo Machuca	Dinámic/Alternative	875-1750 Pts/£2.99
Turbo Girl 2 (**unreleased**)			Fernando Clavijo Blázquez		

Quasar (Eclipse)
Madrid
1989

Fernando Sáenz Pérez

Video games programmer.





Fernando Sáenz Pérez (крайний слева), Retro Madrid 2009.



В 1983 году я был на первом курсе университета и изучал физику. У меня появился Philips Videopac (1979), ZX 81, так я занялся программированием и со временем с друзьями решил создать свою видео игру. Carlos хорошо рисовал и мы разделили работу над игрой. Со временем он стал хорошим программистом (сделал мини игру во время загрузки основной игры), придумал название нашей команде - **Quasar**, а позже - **Eclipse**. Так же он придумал идею игры Vega Solaris и нарисовал графику к ней. 10% времени я тратил на программирование и 90% - ее отладку. Это была адская работа, нужно было пять минут для восстановления предыдущей картины кода. Сначала я пользовался магнитофоном, но в конце купил микропривод, что упростило загрузку и отладку. Конечно, сегодня игру проще улучшать - звук, другая перспектива графики, искусственный интеллект и так далее. Алгоритм искусственного интеллекта я начал писать на языке высокого уровня, после чего скомпилировал на ассемблере. Я хотел создать достаточно умного противника, чтобы усложнить игру. Было мало памяти для всех задумок. Я применил систему приоритетов для сбора и использования объектов, что обеспечивало определенный уровень атаки или защиты.
Я документировал все, чтобы связать все части такого сложного проекта. Много подпрограмм с точками входа и выхода. Чтобы создать новую подпрограмму, сначала я разрабатывал идею на бумаге.
У меня было мало контактов с Dinámic. Мы думали, что проект был им интересен. Когда в журнале Microhobby вышла заметка об игре, нам даже не сообщили о публикации. У нас не было ни срока разработки (период с момента идеи игры - 1982 по 1989 год), ни контракта. Работая над игрой, мы параллельно учились и у нас было очень мало свободного времени. После Dinámic мы связывались с другими издателями, но те затребовали версии для других платформ. Это было нереально, у нас не было необходимого опыта и времени. Кроме того, снижение цен на видео игры до 875 песет так же повлияло на сокращение бюджета для инвестиций.

Carlos García Cordero

Video games programmer, graphics designer.





Carlos García Cordero - крайний справа, Retro Madrid.

Я так же учился программированию и рисовал графику на ZX81. Позже у меня появился ZX Spectrum. При наличии современных программ и носителей, мы бы закончили игру намного раньше и могли бы сделать больше вещей. Для создания графики я использовал Melbourne Draw, и уже начал делать свой редактор. Но потом у меня появилась программа Artist, которая мне понравилась намного больше. Карту игры сначала я делал на бумаге, затем экраны игры были сделаны с помощью моей программы.
Dinámic вообще не вмешивался в разработку игры. Исключение - обложка Alfonso Azpiri. Издатель очень мало инвестировал в проект - около 15000 песет. В итоге игра так и осталась не опубликована.
http://vegasolaris.speccy.org
От редактора - игра появилась в 2005 году.


PUNTOS: 000000
PUNTOS: 010750


PUNTOS: 005250
PUNTOS: 002500


SPECTRUM
Vega Solaris
retro GAMER


retro GAMER
SPECTRUM
VEGA SOLARIS
1
1
www.
.net
Produce: Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 MADRID
ARGUMENTO
PERSONAJES E ÍTEMS



Delta Software
C/Francia,
12-28940 Fuenlabrada,
Madrid
1989-1990

После закрытия компании Zafiro, в конце 1989 года появилась компания **Delta Software**. Ее основал **Miguel Ángel Fernández**, бывший управляющий Zafiro. Из Zafiro пришла и часть разработчиков - César Giménez Gil, Juan Carlos Garcia (программисты), Javier Cervera, José Luis Correa Muñoz (графические дизайнеры). Руководство компании - **Enrique Martorell** и **Carlos Martin**.

В 1989 году Delta издает две игры, разработанные Diabolic Software - приключенческую игру **Drakkar** (875-2250 песет, вышла для 4-х платформ) и версию Арканоида - **The Brick** (875-2250 песет, вышла для 4-х платформ).

В 1990 году Delta планировала выпустить спортивную игру - симулятор тенниса **Arantxa Sánchez Vicario Tenis (Arantxa Supertenis)**, был подписан контракт с известной теннисисткой **Arantxa Sánchez**. Игра так и не вышла.

Тем не менее, вышли три игры, сделанные фрилансерами. Это - **Legend** (разработчик Phantasy, цена 875-2250 песет), текстовое приключение. Далее - **Sideral War** (разработчик Mar Entertainment, цена 875-2250 песет), аркадная стрелялка. Эту игру делали еще в компании Zafiro, и она должна была выйти под названием **Xilen War**. И **Tuma 7** (разработчик Cómix, цена 875-2250 песет), аркадная стрелялка. Так же сама Delta выпустила игру - **Los Inhumanos** (вышла для 5-ти платформ, приключенческая игра).



Arancha Super Tenis

Arancha Sánchez Vicario acaba de firmar un contrato en exclusiva con Delta Software para protagonizar un nuevo juego de tenis, cuando todavía es noticia el fichaje de su hermano por otra popular compañía. El juego que llevará el nombre de «Arancha Super Tenis», será publicado el próximo verano y aparecerá en todos los formatos, tanto de 8 como de 16 bits. Curiosamente la firma del contrato se celebró el día del cumpleaños de Arancha, quien recibió como regalo un St de la firma Atari.

Parte del grupo discute algunas de las rutinas.



Enrique Martorell, director de Delta Software nos comenta los últimos avances de la compañía.



Enrique Martorell de Delta Software extrajo el cupón premiado



Carlos Martín

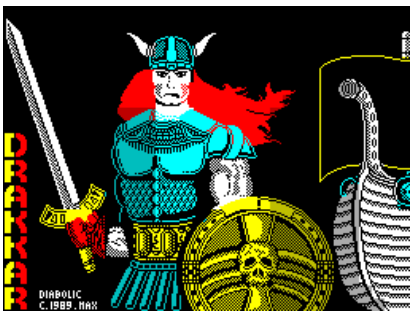
Delta software





Uno de los grafistas da unos retoques a los gráficos de los Inhumanos.

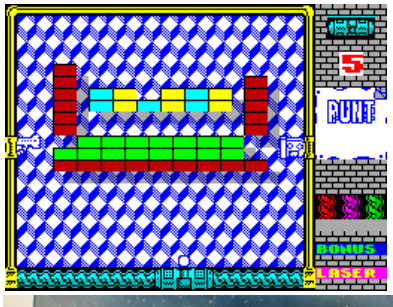




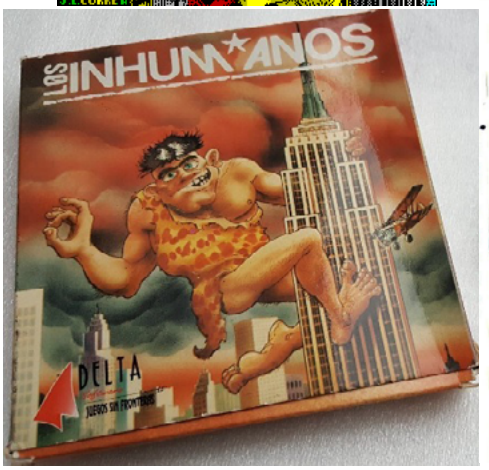


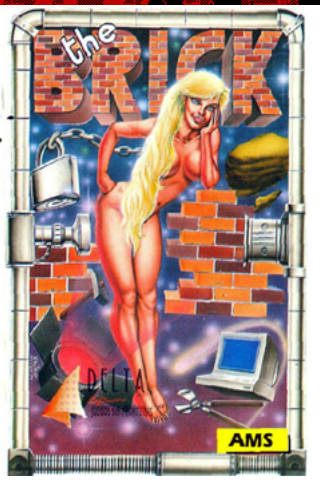














Delta Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Arantxa Sánchez Vicario Tenis aka Arantxa Supertenis (**unpublished**)	1990	cpc dos msx st zx	Gonzalo (Gonzo) Suárez, Francisco J. Fáfula	Delta Softw., S.L.	
Drakkar	1989	cpc dos msx zx	Diabolic Softw. (Carlos Doral Perez, Mario de Luis Garcia, Max), Miguel Alcón	Delta Softw., S.L.	875-2250 Pts
Erik the King (**unreleased**)			Diabolic Softw.	Delta Softw., S.L.	
Legend	1990	cpc zx	Phantasy (Javier Enrique García, Ramon Garcia, Daniel Mauro), Miguel Alcón	Delta Softw., S.L.	875-2250 Pts
Los Inhumanos	1990	amstrad pcw cpc dos (**unreleased**) msx zx	Delta Softw. S.L. (César Giménez Gil, Javier Cervera, Juan Carlos Garcia Galan, José Luis Correa Muñoz)	Delta Softw., S.L.	
Sideral War (**Xilen War - chancelled**)	1990	cpc zx	Zafiro (César Giménez Gil, Javier Cervera) / Mar Ent-t (Jose Manuel Alvarez, Manuel Matamoros, Juan Carlos Sanchez Alvarez), Alfonso Azpiri	Delta Softw., S.L.	875-2250 Pts
The Brick	1989	cpc dos msx zx	Diabolic Softw. (Mario de Luis Garcia, Carlos Doral Perez/Gonzalo Martín Erro, Julio A. Martín Erro), Miguel Alcón	Delta Softw., S.L.	875-2250 Pts
Tuma 7	1989-1990	amstrad pcw cpc dos msx zx	Cómix (José Vicente Pons Alfonso, Eduardo Bellver Castañ), Antonio Perera	Delta Softw., S.L.	875-2250 Pts



G.LL. Software, S.L.
Cuesta Santa Domingo, 11,
28013 - Madrid
1989-1990

В 1989 году, директор Delta Software - **Miguel Ángel Fernández**, совместно с **Gabriel Llorente Gomez** основали компанию **G.LL. Software**. В компанию входили три программиста - Juan Carlos Sánchez Alvarez, Javier Sánchez Alcázar, Jesús López García, художники - José Manuel Alvarez, Manuel (Manolo) Matamoros, Carlos Jiménez Fernández, José Manuel Gómez. Кассетные обложки делал иллюстратор - **Miguel Alcón**.
Компания издавала в Испании игры из Великобритании - Atom Ant, Blazing Thunder, Hong Kong Phooey, Roof & Reddy in the Space Adventure, Yog's Great Escape.
Компания издала аркадную игру фрилансеров - **Bloody Paws** (разработчик Mar Entertainment, цена 995-2250 песет). Так же в 1990 году, были изданы две игры разработчика Diabolic Software - **Jackson City** и **Oberón 69**.
Сама G.LL. Software сделала две игры - текстовое приключение **Corrupt** (цена 995-2250 песет, на 4-х платформах) и аркадную игру **Tokyo Gang** (цена 995-2250 песет, на 3-х платформах). Готовилась к выпуску на шести платформах (8 и 16 бит) игра **Buccaneers**, но так и не была издана.

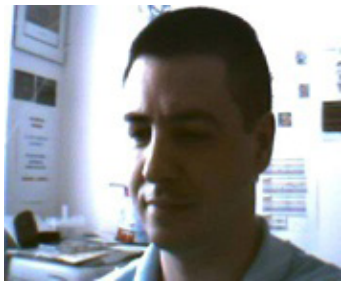






Javier Sánchez Alcázar

Video games programmer.







1. Ваш первый компьютер ?

В 14 лет у меня появился ZX81. В те времена это было чудом. Но лучшее время конечно, я провел с ZX Spectrum 48. Это был доступный многим компьютер, который можно было использовать и для игр, и для программирования. На ZX81 было мало памяти и нужно было напрячь мозг, чтобы создать что то. ZX48 я купил в Великобритании, но позже поменял его на испанский аналог.

2. Как вы начали заниматься программированием ?

Сначала я создавал образовательные программы, программы для вычислений, с графиками... позже я сделал свою первую игру, в стиле Арканоид. У меня все еще есть ZX Spectrum, так же как и Amstrad CPC 128, Atari ST, IBM PC Tandy. Я работал фрилансером, использовал PC для создания игр для других платформ. Так работали многие компании в то время - Dinámic, Topo Soft, Positive, которые не программировали непосредственно на ZX Spectrum или Amstrad. Это позволяло увидеть результат в режиме реального времени.

3. Этим была известна компания Opera.

Да, но не они придумали это. Они купили систему у этого известного испанского пирата. Они дали мне телефон и я купил систему за 150000 песет. Это была простая, но в тоже время впечатляющая система. Позже я написал книгу про программированию на Z80 - «Desensamblado de la ROM del Z80 y programación del Z80».

4. Как вы создали вашу первую коммерческую игру ?

Когда я купил Amstrad CPC128, мне очень нравились текстовые приключения и со своими друзьями мы решили

создать что то подобное... Мы работали два года над игрой **Corrupt**, сначала был дизайн на бумаге, все рисунки и этапы игры, код на Ассемблере... на Atari ST мы использовали так же C. Была создана программа для переноса графики с Atari на PC и Amstrad. Вся графика полностью сделана на Atari ST. Для ZX Spectrum мы полностью перерисовали графику. Мы использовали экранные компрессоры для ST и CPC.

5. Сколько времени уходило на программирование ?

Я потратил около двух месяцев. Все работы были в доме моих родителей, где я мог в своей комнате заниматься программированием и имел все необходимое оборудование. У меня есть небольшая книга, где я записал все, что я программировал с 1987 по 1989 год. Там 200 подпрограмм, которые я мог использовать и могу отправить вам любую на ваш выбор.

Сначала мы сделали Corrupt для ZX Spectrum и Amstrad CPC, позже были готовы версии для ST, PC. Демо игры было отправлено в Dinámic, Proein, Positive, Topo Soft и Zigurat. Dinámic нам отказал, так как у них уже был свой разработчик - Aventuras AD. Так же это не заинтересовало Topo Soft, Proein и Positive. Мы нашли компанию **MAR Entertainment**. Они были пиратами, это я могу уже сегодня рассказать вам. Они хотели получить от нас готовый код, ничего не обещав и не подписавши ни с кем контракт. Вообще в те времена это практиковали многие, включая Dinámic.

Программистом **Bloody Paws** был тот, что сделал Corrupt для Amstrad CPC. Это очень хороший программист (Juan Carlos Sánchez Alvarez), который так же сделал **Tokyo Gang** (он полностью разработан одним и тем же человеком, хотя Bloody Paws вышел с другими именами разработчиков).

Интервьюер связался с программистом Bloody Paws (Juan Carlos Sánchez Alvarez), и тот уточнил, что он не имеет отношения к играм Tokyo Gang и Corrupt.

6. Расскажите о работе с Mar Entertainment.

У Mar Entertainment было соглашение с G.LL. Software. Они пообещали нам кое что, прежде, чем мы дали им готовую игру. Тогда мы обязались сделать игру для нескольких платформ. Но мы - с художником Carlos Jiménez Fernández решили не давать им код, пока не получим деньги. Кроме того, мы зарегистрировали игру на наше имя и все права на нее принадлежали нам. Владелец G.LL. был владельцем L'oreal España, одним из самых богатых людей. Они удивились, что права уже были зарегистрированы, но так как уже были затраты на рекламу, согласились на переговоры. С нашей стороны мы хотели по 600000 песет за версии для CPC и ST, а для ZX Spectrum и PC роялти от продаж. В итоге они согласились на наши условия. У нас был прокол в контракте и в итоге мы получили только 600000 песет (каждый разработчик по 200000) и 50000 песет за музыку.

Miguel Alcón

Video games illustrator.



1. Когда вы начали рисовать и где вы работаете сейчас ?

Я думаю, осознанно я начал заниматься рисованием в 13 или 14 лет. В то время мне нравилось рисовать комиксы. Я работаю дома, все делаю вручную. Так же я использую для этого ноутбук.

2. Откуда появляется вдохновение, что вы используете для рисования ?

Вдохновение идет из моей головы, а большее мне не нужно. Идея и композиция - всегда мои. Я использую акварель, акрил и аэрограф. Далее рисунок улучшается и ретушируется на компьютере, добавляются эффекты, текст и так далее.

3. Когда вы начали делать обложки для видео игр ?

В один прекрасный день мне предложили сделать это. Этим человеком был главный редактор журнала Amstrad Ocio - **Mario de Luis García**. Он решил заниматься видео играми и выбрал меня в качестве художника для этого. Первой моей работой стала обложка к игре **Drakkar**. Сначала я сделал эскиз и дорабатывал главного героя до необходимой мускулистости. В итоге босс был доволен результатом.

4. Сколько обложек вы сделали ? Вы играли в эти игры ?

Я думаю, что семь обложек - **Drakkar**, **Tokyo Gang**, **Nuclear Bowls**, **Chess Housers**, **Corrupt**, **Bloody Paws** и **The Brick**. Нет, я никогда не играл в эти игры. Я играл только на аркадных машинах в ночных клубах.

5. Какая из обложек была лучшей по вашему ? Ваше наибольшее разочарование, как иллюстратора ?

Лучшей по моему была - к игре Chess Housers. Разочарование - мои работы для видео игр никогда не приносили мне много денег. По этому основным источником дохода были другие заказы, например для рекламных агенств.

6. В основном вы сотрудничали с компаниями Delta, Diabolic и G.LL. Как вы общались с ними ?

Большинство заказов я получал через Mario de Luis García, который и давал мне задания. Иногда через знакомых, которые искали иллюстратора.

7. Не смотря на то, что вы делали обложки для видео игр, вы больше известны, как журналист из журнала Amstrad Sinclair Ocio. В чем заключалась ваша работа там ?

Я появился там случайно. Я преподавал в академии, а технический директор журнала Justo Maurín был среди моих слушателей. По его рекомендации, я попал в редакцию журнала. Так я создал несколько рисунков для них. Позже я работал у них для Amstrad Leisure и Amstrad Professional, Amstrad Mega Ocio.

8. Как вы оцениваете работу других иллюстраторов ?

Я восхищаюсь работами двоих - Alfonso Azpiri и Juan Giménez. Luis Royo не нравится мне, как карикатурист. Alfonso Azpiri создавал оригинальные рисунки и достаточно быстро, у него свой стиль. Так же мне нравятся комиксы, которые делал Juan Giménez. Имейте ввиду, что Azpiri, Giménez и я - иллюстраторы со стилем рисования комиксов, и следовательно более творческие.

9. Думали ли вы над созданием обложек для видео игр снова ?

Это не приходило мне в голову, но я был бы рад нарисовать новые обложки. Я амбициозен в художественном аспекте и всегда ищу новые идеи и стили, мне всегда нравится что то новое и всегда учусь, чтобы постоянно развиваться.

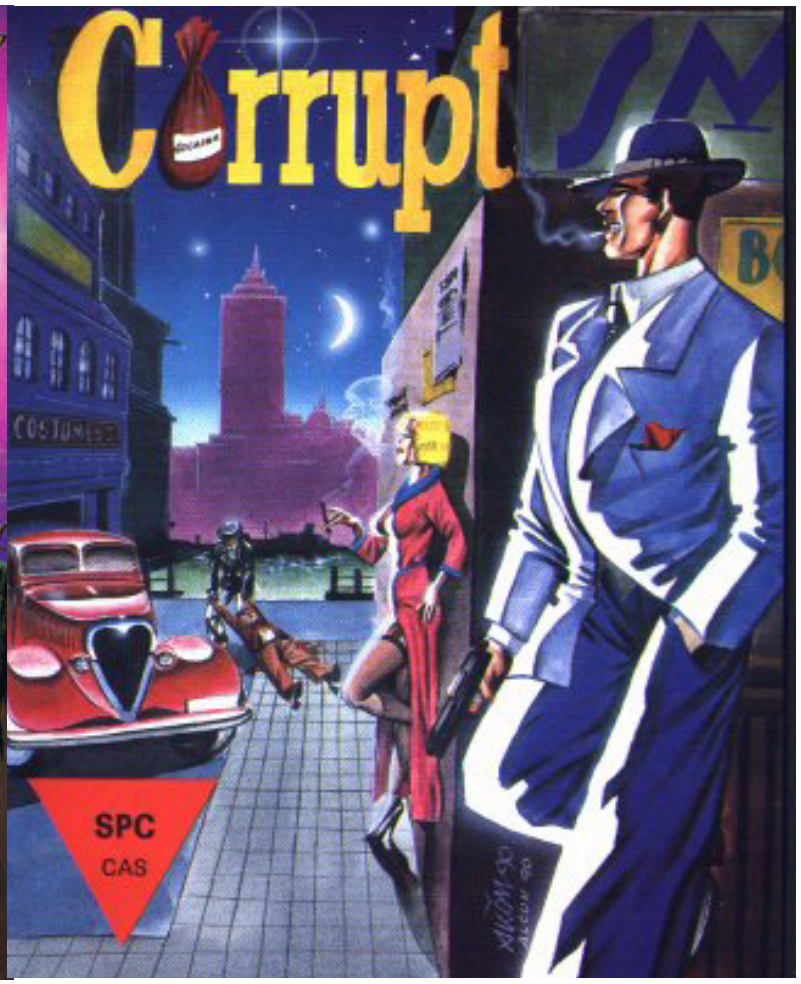
10. Что вы думаете о современной ретро сцене, вы бываете на этих тусовках ?

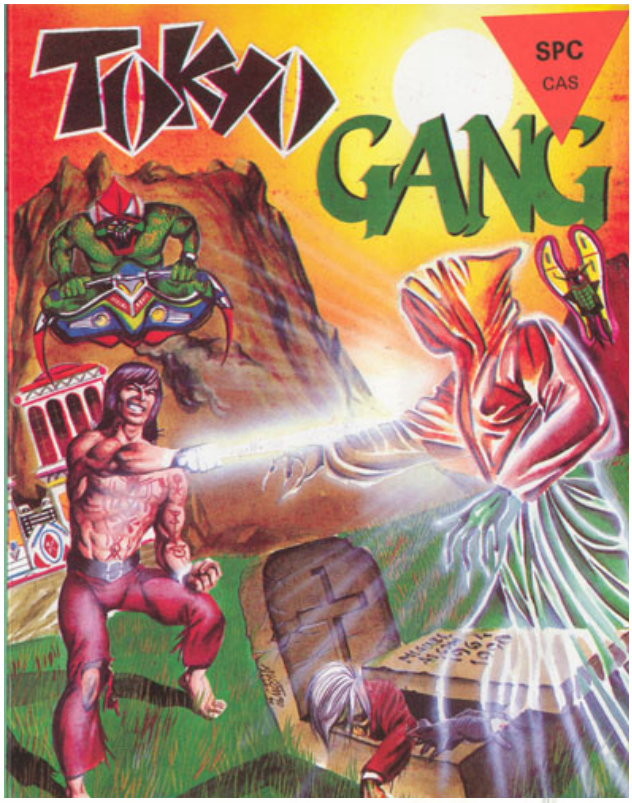
Я ничего не знал об этом. Мне было бы интересно присутствовать там, нет проблем с выступлением в качестве докладчика.

11. Чем является ретро по вашему ?

Это ресурс большей части того, что производится сейчас. Отсутствие современного искусства в разных областях ведет к переосмыслению того, что уже было создано. Это касается и видео игр, и обложек к ним. С появлением программ для рисования в области иллюстрации качество ухудшилось, так как многие люди не имеют необходимого опыта и творческой жилки. Возможно именно по этому ретро сейчас в моде в области обложек. В те времена рисовали непрерывно и иллюстрации получались с определенным стилем.





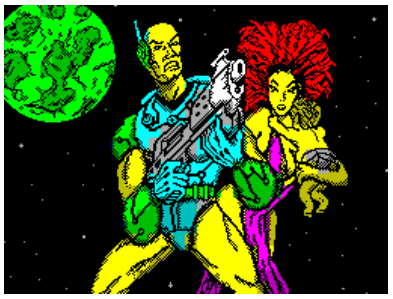










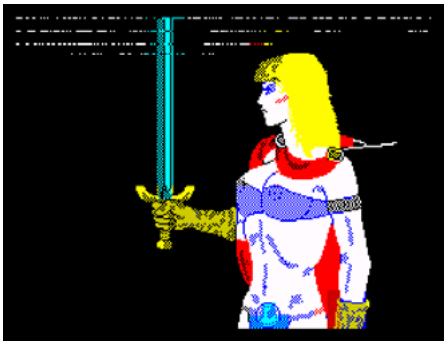


G.LL. Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Bloody Paws	1990	msx zx	Mar ent-t (Juan Carlos Sánchez Alvarez, José Manuel Alvarez, Manuel (Manolo) Matamoros), Miguel Alcón	G.LL. Software, S.A.	995-2250 Pts
Buccaneers (**unpublished**)		amiga cpc dos msx st zx	Juan Carlos Sánchez Álvarez	G.LL. Software, S.A.	
Corrupt	1989-1990	cpc dos st zx	Carlos Jiménez Fernández, Javier Sánchez Alcázar, José Manuel Gómez/Jesus Lopez Garcia, Miguel Alcón	G.LL. Software, S.A.	995-2250 Pts
Jackson City	1990	cpc dos msx zx	Mario de Luis García, German Salvador García-Cano, Danilo	G.LL. Software, S.A.	1200-2495 Pts
Oberón 69	1990	amiga cpc dos msx st (**unreleased**) zx	Gonzalo Martin Erro, Julio A. Martín Erro, Jose Antonio Martin Tello/Daniel Navarro Medrano, Julio Ariza, Pablo Ariza Molina, Danilo	G.LL. Software, S.A.	1200-2495 Pts
Tokyo Gang	1990	cpc msx zx	Jose Manuel Gomez, José Manuel Alvarez, Manuel (Manolo) Matamoros, Miguel Alcón	G.LL. Software, S.A.	995-2250 Pts

Líder (True) Soft
Madrid
1989-1994

Текстовое приключение **Los Vientos de Yadhe aka Piratas** сделано в 1989 году, но так и не было издано компанией Microdigital Soft (Dinámic, серия Adventuras AD). Вышла аркадная игра **Khazzad-Dum** (первоначально должна была быть издана в 1987 году, но в итоге ее издали в 1989 году).
В 1990 году вышли приключенческая игра **Jungle Warrior** (цена 975-1900 песет, на 3-х платформах) и аркадная игра **Rescate En El Golfo** (на 5-ти платформах, издатель Ópera Soft, цена 1100 песет).
В 1994 году компания называется **True Emotions Software**, находится по адресу: C/Arzua, N 41 5 B, Madrid. Вышли две игры для PC - **Peter Box** и **Soko Sex**.









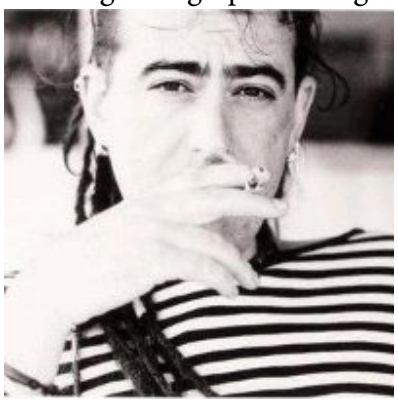






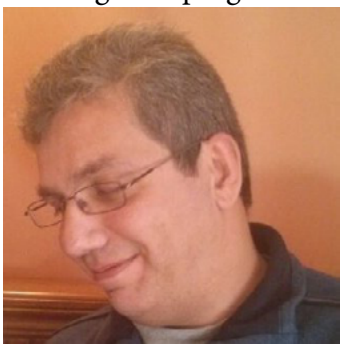
Kostandin Igor Ruiz López

Video games graphics designer.



Juan Carlos Garcia Galan

Video games programmer Dinámic, Topo Soft, Ópera Soft, True Emotions.



Ángel Zarazaga Escribano



Angel Zarazaga, ex compañero nuestro y experto en la programación de «lo imposible». En esta ocasión ha sido el encargado de crear la rutina de impresión.

Iñigo Ayo Blázquez

Video games programmer.







Программист фрилансер, игры для ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC. Незавершенные или не опубликованные проекты: West (1988), Wild Boxing (1990), Al Abordaje (1990), International Athletics (Dos, 1992), Sextris (Dos, 1993).
Так же он - автор эмулятора **Spec 256**.

В 1984 году я увидел ZX Spectrum, подключенный к черно-белому телевизору. С друзьями мы провели целый день за играми. Через некоторое время родители за 41,9 тысяч песет купили мне такой же компьютер. Я покупал журналы, набирал опубликованные в них игры. В те годы я подружился с **Joseba Epalza (Juan Jose Epalza Ramos)**, который был на несколько лет старше меня и который научил меня программированию. Мы изучали ассемблер и загрузчики видео игр, код игры Abu Simbel Profanation. На основе этой игры у меня появилась идея создать свою. Так появилась игра **Khazzad Dum**. Так же мне нравились аркадные игры Spy Hunter, Pitfall II, 1942, Ghost n Goblins... Из каждой игры я хотел взять какие то идеи. По моему мнению, Amstrad CPC был лучше оснащен в графическом плане, чем ZX Spectrum, но по цене он был не доступен мне. По этому сначала у меня появились C64 и даже MSX. Позже у меня появилась консоль Sega Mega Drive, и я провел много часов, играя в Ghouls'n'Ghosts.

Наши разработки видео игр начинались на ZX Spectrum, далее мы делали порт игры для других платформ.

В те времена это было сложно и утомительно. Khazzad Dum и **Jungle Warrior** я сделал непосредственно на каждом компьютере, без использования дополнительных инструментов. **Rescate en El Golfo** уже была сделана на PC, с помощью системы разработчика PDS (компиляция, тестирование и устранение ошибок составляло секунды и серьезно облегчало программирование).

В целом, для 8-битных компьютеров, вместе со своими друзьями мы сделали Khazzad Dum (MSX/ZX Spectrum). Позже, я закончил игру **Abracadabra** (MSX), которую начинал делать Marcos Jourón Berzosa, но из-за загруженности другими проектами оставивший этот проект. Так же на мое участие в проекте повлияло то, что мой друг - Joseba Epalza, делал версию этой игры для Amstrad CPC. Мне очень нравились текстовые приключения, к тому же существовал инструмент Quill (Paws) и я не мог не пропустить его. Эта игра стала моей первой пробой в этом направлении. В данном случае я не причастен к разработке самой игры и только сделал ее порт из ZX Spectrum на MSX. Я многому научился в процессе работы над игрой и решил написать свою игру такого плана, но со вставками векторной графики. Было добавлено много новых функций и инструкций. Так я сделал игру **Los Vientos de Yadhe** (MSX - готова на 95% и ZX Spectrum). Это была текстово-приключенческая игра, которая так и не вышла из-за маркетинговых проблем. Недавно была обнаружена Los Vientos de Yadhe для ZX Spectrum и она доступна для всех.

Так как не было конкретных предложений от издателей, я сосредоточился на разработке другой игры - Rescate En El Golfo.

На создание игры Jungle Warrior повлияла аркадная машина Pitfall II. Первоначальным ее названием было **Inka**. Я начал разрабатывать структуру игры, анимацию, сценарий и даже графику. Я потратил около шести месяцев на это, работая в свободное время и без привязки к конкретным срокам. Далее, я отдал художнику демо игры, чтобы он попробовал найти издателя. Я сделал эту игру (версии Amstrad CPC/MSX/ZX Spectrum) вместе с классным художником - **Kostandin Igor Ruiz López**. Этой игрой я горжусь больше всего. Первая версия игры не обладала классной графикой, но так как идея игры была настолько хороша, Igor переделал ее и сегодня мы видим окончательный вариант. После разработки предварительной версии игры, мы отправились в Мадрид, компанию Zigurat. Там я встретился с Fernando Rada, Carlos López, братьями Jorge и Carlos Granados. Они помогли нам во всех наших проблемах и этот опыт был очень ценен для нас, еще 18 летних подростков.

Последней моей игрой для 8 бит стала Rescate En El Golfo.



Joseba Epalza, Jon Cortázar и Íñigo Ayo

Для 16 бит я сделал игру **Sextris**. Кроме того, мой эмулятор **Spec256** позволяет изменять графику игры в 256 цветах.

Ваше наибольшее разочарование, как разработчика ?

Khazzad Dum позволил мне поверить в то, что я могу создать видео игру. Но мои технические и графические способности были слабы в то время. Jungle Warrior - после нее я увидел, что могу создать хороший продукт. Rescate En El Golfo - игра, разработанная совершенно в другой обстановке, со свободой в начале разработки и крайними сроками - в конце. Все это определял издатель - Ópera Soft. С точки зрения результата, самой разочаровавшей игрой была первая, но ее разработка дала хороший опыт.

В основном, я работал программистом, но иногда я занимался графикой, хотя в большинстве случаев она была перерисована или изменена, некоторая часть графики была сохранена. Что оставлять - мы решали вместе с художником.

Что касается названия компаний. **Odisea Soft** - торговая марка, которую использовал **Jorge Blécua** для выпуска на рынок игры Abracadabra. Игра для MSX была написана по заказу. **Líder Soft** - название придумал **Iñaki Lopez Roda**, у которого я многому научился. Мы вместе работали над игрой Khazzad Dum. Мы планировали выпускать свою продукцию на рынок под этой торговой маркой, но к сожалению вышла только эта игра и было несколько незавершенных проектов. **True Soft** - команда из двух человек. Это - я и художник Kostandin Igor Ruiz López. По моему, название придумал Igor, и оно мне так же понравилось. С тех пор мы используем его в наших проектах.

Почему ваши игры опубликованы разными издателями ?

Я был внештатным программистом, без контрактных обязательств перед какой-либо компанией - работал ради любви к искусству. У нас не было никаких предпочтений в выборе издателя - иногда мы просто отправляли игру сразу в несколько компаний. Они то и выбирали нас. Игра Khazzad Dum не была разработкой первого уровня, по этому ее издала компания System 4. В случае с игрой Jungle Warrior, именно Igor лично представил игру компании Zigurat. По его мнению игра была достаточно высокого качества, чтобы ее издала Zigurat. Именно в это время мы начали работать серьезно. Я работал над версией для MSX, Igor - для Amstrad CPC (который дала нам для работы компания Zigurat). Лично для меня, лучшей версией была та, что сделана для Amstrad CPC. В этом большая заслуга художника, который использовал все графические возможности этого компьютера.

После работы над этой игрой, он начал работать художником в компании Ópera Soft, и параллельно работая над своими проектами, участвовал со мной в создании игры Rescate En El Golfo. Ópera Soft не могла пройти мимо этой игры и в итоге выпустила ее (5 платформ, 1100 песет).

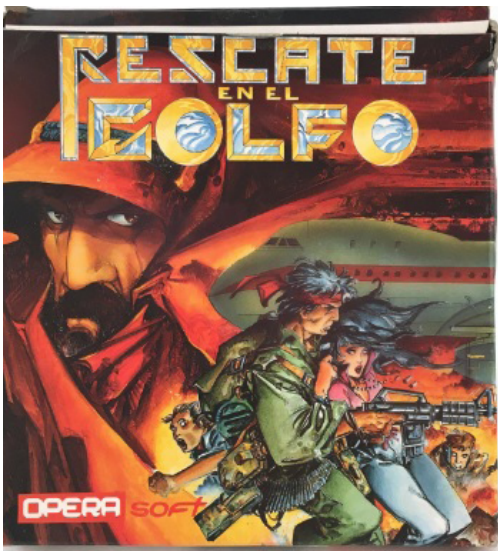
Почему в игре Rescate en el Golfo разная графика на уровнях ?

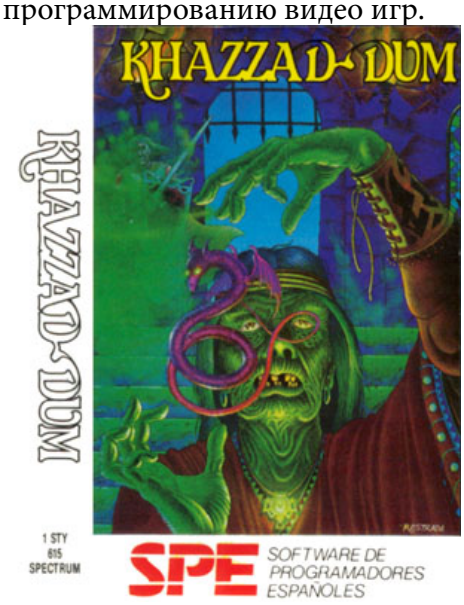
Первоначально, проект имел название **Jumbo**. Графику делал Igor Ruiz. Проект разрабатывал Juan Carlos Garcia Galan. По какой то причине, он не мог встретится с художником и предложил сделать игру мне. Я - не отказался и взял на себя ответственность. Большой проблемой были сроки - у меня было несколько месяцев и очень сложные инструменты. Igor, работающий в Ópera Soft, помог мне приобрести комунникационное оборудование для связи 8-битных компьютеров с PC (сборка, компиляция и быстрая отправка готового кода на необходимый компьютер). Я начал делать версию для ZX Spectrum, Igor делал графику для других компьютеров, в частности для Amstrad CPC и PC. Версии для других компьютеров, в отличии от Jungle Warrior, были сделаны за две недели. Даже версия для PC - была прямым портом с Z80, с помощью инструмента, сделанного Juan Carlos. За исключением графическим подпрограмм, звука и интерфейса ввода-вывода, программирование было минимальным. Возможная причина разной графики версии для Amstrad - Igor делал графику с помощью программы на PC (16/256 цветов) и затем преобразовывал ее для 8-битных машин. Вполне возможно, что он сделал графику для первого уровня, используя режим 0, и успел только сделать графику в цвете для второго уровня игры, но не сделал ее для режима 0. Окончательная настройка и создание мастер копии игры были сделаны сотрудниками издателя - José Antonio Morales и Carlos Alberto Díaz de Castro «Charlie». Они помогли мне с игрой и мы даже оптимизировали какую-то процедуру.

После этой игры я прекратил разработку видео игр для 8-битных компьютеров. У меня был Amstrad PC 2286,

VGA графика, я купил книгу по программированию на этой системе. Идея создать Tetris была заманчива, так как она не требовала больших технических или графических мощностей. В то время на дискетах были доступны пикантные фото девушек и я решил использовать это как стимул по мере прохождения уровней. Вместе с художником **Carlos Boullosa,** за месяц мы закончили игру **Sextris** (1993 год, не коммерческий релиз).
Сегодня я завидую, что есть люди, которые программируют игры для ретро систем, и не раз думал об этом. В наше время намного лучше инструменты разработчика, но к сожалению мой главный недостаток - это время, которого не хватает для этого. Воспоминания и ощущения от компьютеров, которые окружали нас в те времена, настолько глубоки, что их оживление имеет свой шарм. Игровой процесс того времени уникален и это положительно влияет на интерес к ним.
Сегодня я работаю в другой сфере, которая не имеет никакого отношения к программированию видео игр.



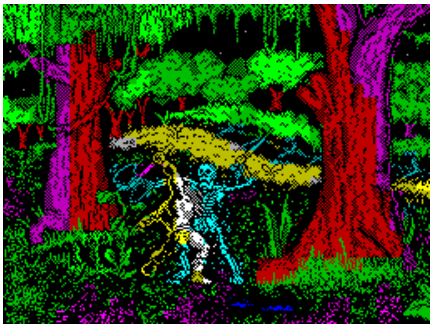




Líder (True) Soft softography

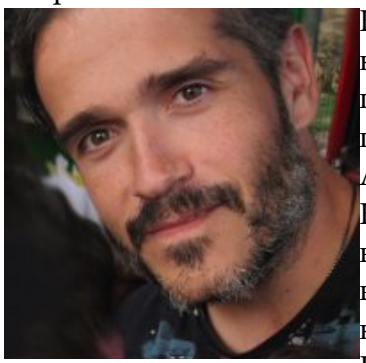
Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Jungle Warrior	1990	cpc msx zx	True Softw. (Iñigo Ayo Blázquez, Kostandin Igor Ruiz López, Lete), Ángel Luis Sánchez Montero	Zigurat Softw., S.A., Erbe S.A.	975-1900 Pts
Khazzad-Dum	1989	msx zx	Líder Soft (Íñigo Otxoa/Iñigo Ayo Blázquez, Kostandin Igor Ruiz López, Juan Jose Epalza Ramos, Julen Ardeo, Jorge Aral, Iñaki Lopez Roda), R. Estrada	System 4/SPE (re-release)	
Los Vientos de Yadhe aka Piratas (**recovered**)	1989	msx zx	Líder Soft (Iñigo Ayo Blázquez, Kostandin Igor Ruiz López)	Adventuras AD	
Rescate En El Golfo	1990	cpc dos msx pcw zx	True Softw. (Iñigo Ayo Blázquez, Juan Carlos Garcia Galan, Kostandin Igor Ruiz López), Alfonso Azpiri	Ópera Soft, S.A./ IBSA	1100 Pts
Peter Box	1994	dos	Juan Carlos Garcia Galan	True Emotions	
Soko Sex	1994	dos	Juan Carlos Garcia Galan, Kostandin Igor Ruiz López, Ángel Zarazaga Escribano	True Emotions	

Restos Software
Pinto, Madrid
1985-1992



Francisco Javier Serrano Garcia

Video games programmer. Restos Software, Dinámic Multimedia, Pyro Studios, Zinkia Ent., G4M3 Studios, Tequila Works.



В возрасте от 10 до 17 лет мы изучали Бейсик, у нас была масса проектов. Я начал заниматься программированием, а мой брат - графикой. Я изучал журнал Micro Hobby и постепенно научился программировать на ассемблере. До сих пор не знаю, как к нам попал ассемблер Gens. Ключевым моментом стала публикация в журнале статьи Pablo Ariza «Контроль спрайтов».

Нам нравилась вселенная Конана и мы придумали идею игры. Мы сделали первый уровень игры **Prayer of the Warrior** и записали демо игры на кассету. Часть графики мы не включили, так как не хотели ее продавать. Кассета была отправлена разным издателям, но только Zigurat связался с нами и пригласил к себе в офис.

Работа над игрой была не легкой и цена ошибки была очень высока. На ZX Spectrum +2, занимало 20 минут загрузка рабочих программ, ассемблера, исходного кода, графики... если вы теряли код, нужно было писать сначала. Так же время шло на оптимизацию игры и запись на ленту. Zigurat попросил нас кое что изменить в первом уровне, настройки игрового процесса, так же мы улучшили графику, сделали большими карты, финальных боссов, историю и так далее. Версию для Amstrad CPC мы делали еще около 8 месяцев (до лета 1992 года). Полностью эта версия появилась только в 2011 году. Это было невероятно, что диски 3” читаются !

После ухода с 8-бит, мой брат сотрудничал с Dinámic Multimedia. Далее мы работали вместе в Pyro Studios, Trilobite, Gaelco, Zinkia.

Emilio Serrano Garcia

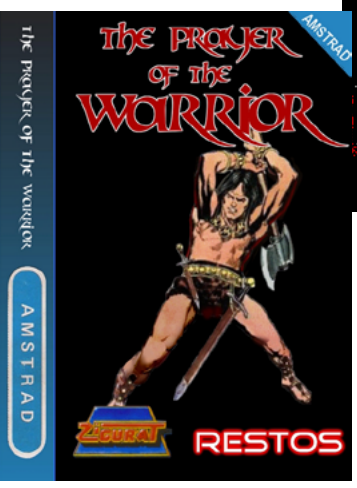
Video games graphics designer. Restos Software, Dinámic Multimedia, Pyro Studios, Crocodile Ent., Lionhead Studios, Studio Gobo.



Мы долго собирали деньги и на мой день рождения (11 лет), купили ZX Spectrum (около 28000 песет в то время).

Я использовал Melbourne Draw для рисования спрайтов, карт и анимации. Когда с нами связался Zigurat, у нас уже был ZX Spectrum +3 (друг моего брата предоставил). Это значительно ускорило разработку игры. Но я все еще работал с кассетой, так как моя работа требовала меньше времени на загрузку и была более стабильна. Самым сложным было создание всей графики для всей карты игры.





Mauricio Muñoz Lucero «SyX»



Сделал оптимизацию кода игры в 2011 году (**ESP Soft**).



Restos Software softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
The Prayer of the Warrior (**unreleased, recovered and published in 2011**)	1991-1992/2011	cpc zx	Francisco Javier Serrano Garcia, Emilio Serrano Garcia/Mauricio Muñoz Lucero (SyX)	Zigurat Softw., S.A./ ESP Soft	

Raven Adventures
Madrid
1990

Javier Aragones

Video games programmer.
Microdigital Soft, Iber, Raven Adventures.

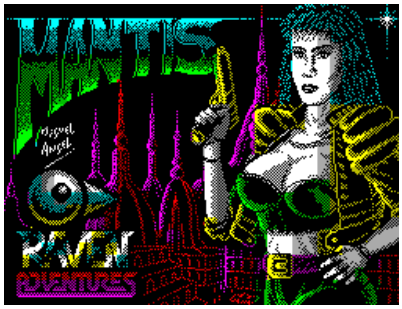


Los Pájaros De Bangkok
1988
Ke Rulen Los Petas
1989
Mantis 1-2
1990

Daniel Díaz Sañudo

Video games programmer.
Version for MSX.

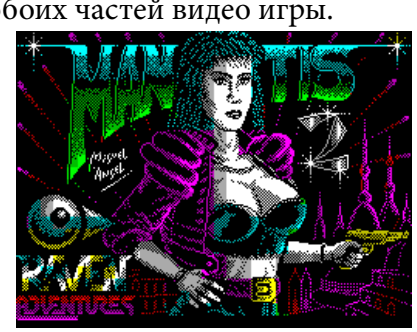
Так же компания известна под названием Raven Bros Blue (разработчики, два брата - **José Aragonés** и **Javier Aragonés**. В 1990 году они сделали текстовое приключение **Mantis** (цена - 1200 песет), в двух частях. **Daniel Díaz Sañudo** портировал игру на MSX. **Luis Jover** сделал кассетные обложки для обоих частей видео игры.



Luis Jover Comas

Video games illustrator.









Raven Adventures softography

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Mantis	1990	c64 cpc msx zx	Raven Adventures (José Aragonés y Javier Aragonés), Daniel Díaz Sañudo, Luis Jover Comas	M.C.M.	1200 Pts
Mantis 2	1990	c64 cpc msx zx	Raven Adventures (José Aragonés y Javier Aragonés), Daniel Díaz Sañudo, Salvador Jimeno Perez, Luis Jover Comas	M.C.M.	1200 Pts

Далее я попробую отсортировать по иллюстраторам, кто какие кассетные обложки сделал. Интервью с **Angel Luis Sánchez** находится в материале об Game Soft (стр. 245). Интервью с **Miguel Alcón** находится в материале об G.LL. Software (стр. 253-254). Кроме того, Miguel Alcón и **David Sueiro** - оба в своих интервью говорят о том, что работали над обложкой для игры Nuclear Bowls. Далеко не всегда возможно установить автора.

Ángel Luis González Romero

MADRID, 1957

Название игры	Год выпуска	Примечание
Buggy Ranger	1990	
Don Quijote	1987	
Fernando Martín Basket Master	1986-June 1987	
Fernando Martín Basket Master Executive Version	1987	
La Guerra de las Vajillas	1988	Идея обложки и эскиз
Megaphoenix	1991	
Simulador Profesional De Tenis	1990	

Antonio Perera Sarmiento

PALMAS DE GRAN CANARIA, LAS PALMAS CANARIAS, 1942



Название игры	Год выпуска	Примечание
Black Crown	1991	Tablero de juego: Alfonso Azpiri & Antonio Perera
Emilio Butragueño ¡Fútbol!	1988	
Perico Delgado Maillot Amarillo	1989	
Rock'n Roller	1988-1992	
Score 3020	1989	
Tuma 7	1989-1990	

Alfonso Azpiri Mejía

MADRID, 1947-2017



Название игры	Год выпуска	Примечание
2 Por 1: Desperado / Survivor	1988	Compilations
2 Por 1: Silent Shadow / Mad Mix Game	1988	Compilations
2 Por 1: Tuareg / Silent Shadow	1989	Compilations
2 X 1: Don Quijote + Mega-Corp	1987	Compilations
2 X 1: Phantis + Freddy Hardest	1987	Compilations
Abu Simbel Profanation	June 1985	
Alhambra Tales (unreleased)		
Ali-Bebe	1985	
Army Moves	Nov. 1986-1989	
Arquímedes XXI	1986	
Black Beard	1988	
Black Crown	1991	Tablero de juego: Alfonso Azpiri & Antonio Perera
Camelot Warriors	Feb. 1986	
Chicago's 30	1988-1989	
Cobra's Arc	1986	
Coliseum	1988	
Chicago's 30 + Coliseum	1988	Compilations
Corsarios	1989	
Desperado	1987	
Desperado 2	1991	
Gonzzalezz	1989	
Dustin	1986-1987	
El Mundo Perdido (re-release People from Sirius)	1988	
Highway to Heaven (prototype)	1988	
Ice Breaker	1990	
Jai Alai	1991	
Krypton Raiders	1985	

Название игры	Год выпуска	Примечание
La Colmena	1992	
Lorna	1990	
Luigi & Spaghetti	1992	
Luigi & Circusland	1994	
Mad Mix Game	1988	
Mega-corp	1987	
Meganova	1988	
Metropolis	1988-1989	
Mike Gunner (Gunstick)	1988	
Mithos aka Mythos	1990	
Mot	1989	
Mundial De Fútbol	1990	
Nonamed	1986-1987	
Olimpiadas 92: Atletismo	1992	
Olympic Games 92	1992	
Opera Super Sports	1991	Compilations
Pack Monstruo	1987	Compilations
Phantis (Game Over II)	1987-1989	
Phantomas	1986-1988	
Phantomas 2	1986	
Poogaboo (La Pulga II)	1991	
R.A.M.	1990	
R.A.M. 2: Space Mission (unreleased)		
Rescate En El Golfo	1990	
Rocky	June 1985-1987	
Sabrina	1988-1989	
Saimazoom	Jule 1984	
Sgrizam	dec 1985-1986	
Sideral War (Xilen War - chancelled)	1990	
Silent Shadow	1988	
Sirwood	1990	
Stardust	1987	
Super Series	1986	Compilations
Temptations	1988	
Titanic	1988-1991	
Top By Topo 2	1991	Compilations
Trigger (Gunstick, lightgun)	1989	
Tuareg	1988	
Ulises	1989	
Vega Solaris (unreleased)	1989-2006	
Viaje Al Centro De La Tierra	1989-1990	
Viaje Al Centro De La Tierra: Version Extendida	2007-2012	
Wells & Fargo	1988	
West Bank	October 1985	
Zero Kelvin (unreleased)		
Zona 0	1991	



Его отношения с миром видео игр начались с компании Dinámic. Pablo Ruiz предложил ему делать титульные листы для видео игр. Представителю Dinámic в то время было восемнадцать лет, переговоры происходили в доме Alfonso Azpiri. Первой работой была титульная заставка к кассете для видео игры Rocky. Alfonso сделал ее на очень маленьком листе формата A4. Со временем он перешел на форматы A3 и затем на A2. В то время не было интернета и он знакомился с миром бокса, смотрел фильм Рокки. Так он пришел к идее нарисовать последний, победный удар боксера. Dinámic была обязана ему успешными продажами видео игры и с этого времени его имя связано с компанией Dinámic. Дальше появляются титульные заставки к играм Abu Simbel Profanation, Sgrizam, Camelot Warriors. Первая видео игра, в которую он начал играть была Rocky, после этого он купил себе ZX Spectrum, а со временем - Amiga. Alfonso должен был поймать внимание покупателя, убедить его купить именно эту видео игру. Многие игроки видели главного героя на титульной заставке и играя представляли себе именно его. Работа над титульной заставкой занимала как правило два-три дня, максимум это была неделя. В 2009 году вышла антология «**Spectrum**» со всеми работами Alfonso Azpiri. Для Dinámic он работал над заставкой к игре After The War, но в итоге ее нарисовал Luis Royo. У него не было контракта с Dinámic, он работал на заказ.

С 1987 года он начинает сотрудничать с Topo Soft - заставки к играм Titanic, Mad Mix Game, Blackbeard, Chicago 30, Desperado 1-2, Ice Breaker, Lorna, Luigi & Spaghetti, Luigi & Circusland, Metropolis, R.A.M., Silent Shadow, Tuareg и другие. Кроме того он сотрудничал с Erbe и Ópera Soft, Delta (Sideral War). Ему позвонили с Erbe и так как компания постоянно выпускала новые видео игры, он выбрал сотрудничество с ней. По сравнению с Erbe, Dinámic реже делал видео игры. Кроме того Paco Pastor был его старым другом. Не нужно забывать, что кроме видео игр, Alfonso работал над своими собственными проектами и иногда он не успевал доделать титульные заставки. Как пример, заставка к игре Perico Delgado Maillot Amarillo была доделана его другом Antonio Perera. Этот период занял 1988-1989 года. Как вы знаете, его рисунки отличались изображением девушек. Первым классическим рисунком стала заставка к игре Phantis. Это была первая видео игра, к которой он нарисовал девушку, и с этого времени он постоянно изображал на заставках разных девушек. Это так же стало причиной успешных продаж видео игр. Стоит отметить, что заказчик никогда не требовал переделать или что то изменить в его работе, у него была полная свобода. В период с 1985 по 1992 год, когда он делал титульные заставки к видео играм, он заработал себе имя и хорошие деньги. В наше время, на ретро тусовках к нему постоянно подходили люди с просьбой подписать книгу с его работами, развитие рынка видео игр в Испании неразрывно связано с ним.

Andrés Díaz Sánchez

MADRID, 1973

Название игры	Год выпуска	Примечание
Liberator	1989	
Mister Gas	1990	

Ángel Luis Sánchez Montero

MADRID

Название игры	Год выпуска	Примечание
Autocrash (Autocras diabolico)	1991	
Comando Quatro	1989	
Curro Jiménez	1989	
El Poder Oscuro	1988	
Hammer-Head	1992	
Jump	1991-1992	
Jungle Warrior	1990	
Kong's Revenge	1991	
Piso Zero	1991	
Senda Salvaje	1990	
Star Bowls	1991	
Stroper	1992	



https://www.angeluisanchez.com/sobremi

Ciruelo Cabral

BUENOS AIRES/SITGES, 1963

Название игры	Год выпуска	Примечание
Astro Marine Corps	1989	рисовал Ciruelo Cabral по эскизам R. Machuca
Jabato	1989	рисовал Ciruelo Cabral по эскизам R. Machuca



1. Я как и многие, начал рисовать еще в детстве и постепенно это занятие стало моей профессией.
Друг называл меня «Ciruelo» и все начали называть меня этим именем, которое стало как моим личным так и художественным.
2. Я родился в Аргентине (Буэнос-Айрес) и в 1987 году отправился в Испанию, поселился в Sitges, где и живу сейчас. Моя студия всегда располагалась в моем доме, так как моя работа не отличается от моей личной жизни. Основная причина переезда была в том, что в Аргентине не было издателей, которые бы могли опубликовать мои работы, связанные с фантастикой. В Европе я работал через агенство иллюстраторов (Timun Mas) в Барселоне. Кроме меня, там работал известный Juan Giménez, мой друг Gusti, и другие соотечественники.
3. Когда я работал над обложками для видео игр, я был обычным иллюстратором, который выполнял инструкции клиента и видел графику игры. Здесь не было творчества и нужно сделать илюстрацию, которая бы удовлетворила заказчика. Это было менее выгодно с финансовой точки зрения, но позволяло рисовать фантастические сцены и героев, и развиваться как художник в этом плане.
Точное количество я не помню, но я много сделал обложек для всей Европы, для компаний в Мадриде и для США с 80-х и до конца 90-х.
4. Juan Giménez рекомендовал меня Dinámic и я начал сотрудничество с Dinámic и AD Adventures. То, что люди помнят мои работы, мне очень приятно, это дополнительное удовлетворение. Сила искусства - создавать эмоции, воздействовать на душу и передавать это другим.
5. Я не знал ничего о ретро сцене и у меня появился интерес посетить ретро ярмарки в будущем.

Danilo

Название игры	Год выпуска	Примечание
Jackson City	1990	
Oberón 69	1990	

David Sueiro

Название игры	Год выпуска	Примечание
Arkos	1988	
Football Power	2000-2002	
Gaelco Football	2002	
Nuclear Bowls	1986-1990	
Paris-Dakar	1988	
Surf Planet	1997	



http://davidsueiro.com/

Enrique Ventura Álvarez

MADRID, 1946

Название игры	Год выпуска	Примечание
Freddy Hardest I-II (for C64 part II "Katia" - unreleased)	Oct. 1987	
Freddy Hardest en Manhattan Sur	1989	
Rescate Atlántida	1989	



Enrique Coiras

Название игры	Год выпуска	Примечание
Super Scrylis	1994	

Fernando San Grigorio

MADRID

Название игры	Год выпуска	Примечание
Aspar GP Master (Grand Prix Master)	Sept. 1988	
Double Dragon	1989	Animagic/Xortrapa
Drazen Petrovic Basket	1989-1990	
Emilio Butragueño ¡Fútbol!	1988	
Emilio Butragueño 2	1989	
Mad Mix 2	1990	
Top By Topo	1989	Compilations



http://www.fernandosangregorio.es

Francesc Capdevila Gisbert

BARCELONA, 1956



Название игры	Год выпуска	Примечание
Capitán Sevilla	1988	

Francisco Ibáñez Talavera

BARCELONA, 1936



Название игры	Год выпуска	Примечание
Mortadelo y Filemón 2	1989-1990	

Francisco Javier Moragrega

Название игры	Год выпуска	Примечание
Duck Out !	1989	
Eagle	1987	
El Cid	1987	
La Venganza de Johny Comomolo	1987	

Gonzalo Suárez Girard

BARCELONA, 1963



Название игры	Год выпуска	Примечание
Goody	1987	
Sol Negro	1989	Gonzalo Suarez Girard сделал экскиз для Juan Giménez
Solo (Gunstick, lightgun)	1989	

José María Cañas

Название игры	Год выпуска	Примечание
Las Tres Luces De Glaurung	1986	
Cray 5	1987	
Survivor	1987	
Ale Hop!	1988	

Jesús Puente Flores

MONTERREY, MEXICO, 1930-2000



Название игры	Год выпуска	Примечание
Olé, Toro	1985-1986	

Juan Antonio Giménez López

MENDOZA, 1943

Название игры	Год выпуска	Примечание
Casanova	1989, 2018	
Defcom 1	1989	
Golden Basket	1990	
Guillermo Tell (Gunstick, lightgun)	1989	
Ke Rulen Los Petas	1989	
Livingstone Supongo 2	1989	
Mutan Zone	1989	
Sol Negro	1989	Gonzalo Suarez Girard сделал экскиз для Juan Giménez
Toi Acid	1989	



http://www.juangimenez.com



1. В каком возрасте вы начали рисовать, когда вы поняли, что это ваше призвание ?

Мне всегда нравилось фантазировать и в какой то момент кто то дал мне карандаш и мел, и я начал рисовать стены и полы. Мой школьный учитель сказал, что я очень хорошо рисую, но мне нужно научиться придавать обьем, изучая влияния света на объекты. В то время я конечно игнорировал его совет.

2. Где вы работаете сегодня, откуда к вам приходит вдохновение ?

Сегодня я работаю в пригороде Барселоны - городок Sitges. Вдохновение идет под влиянием фильмов и комиксов.

3. Почему вы решили переехать в Испанию ? Когда вы начали делать обложки для видео игр ?

Когда я пришел к выводу, что пора расширить профессиональный уровень и попробовать зарабатывать на этом.

Со своим другом Alfonso Azpiri мы с самого начала специализировались на темы фантастики и очарованные видео играми и первыми компьютерами, начали сотрудничать с разработчиками.

4. Вы играли в игры, к которым делали обложки ? Сколько обложек вы сделали для видео игр ?

Да, в большинстве случаев. Я не считал и не могу назвать точное количество. Лучшей по моему мнению была для игры Livingstone Supongo 2. Я люблю все обложки, как своих детей. Особенно много я сотрудничал с Ópera Soft. Обычно мне описывали игру или ее сюжет и этого было достаточно, чтобы начать рисовать. Это было похоже на создание обложки для комиксов или журнала.

5. Какой компьютер у вас был в те времена ?

ZX Spectrum, почти с момента его появления.

6. Знаете ли вы, что многие игры помнят благодаря вашим обложкам и сегодня есть ретро сцена ?

Когда я работал над созданием обложки, моей задачей было максимальное информирование покупателя об игре. Если обложка вызывала такие ощущения, это мой личный успех, который я всегда буду ценить.

7. Если бы вам пришло в голову сделать обложку для новой ретро игры, вы сделаете ее ?

Если это произойдет, я готов. Я думаю, что ретро сцена - это хорошо, новые поколения игроков должны знать историю 80-х, которая все еще оказывает влияние на нас сегодня.

Juan Carlos Ferrigno

BUENOS AIRES/BARCELONA, 1960



Название игры	Год выпуска	Примечание
Ángel Nieto Pole 500cc	1990	

https://jcferrigno.com/en/home

Juan Núñez Guirado

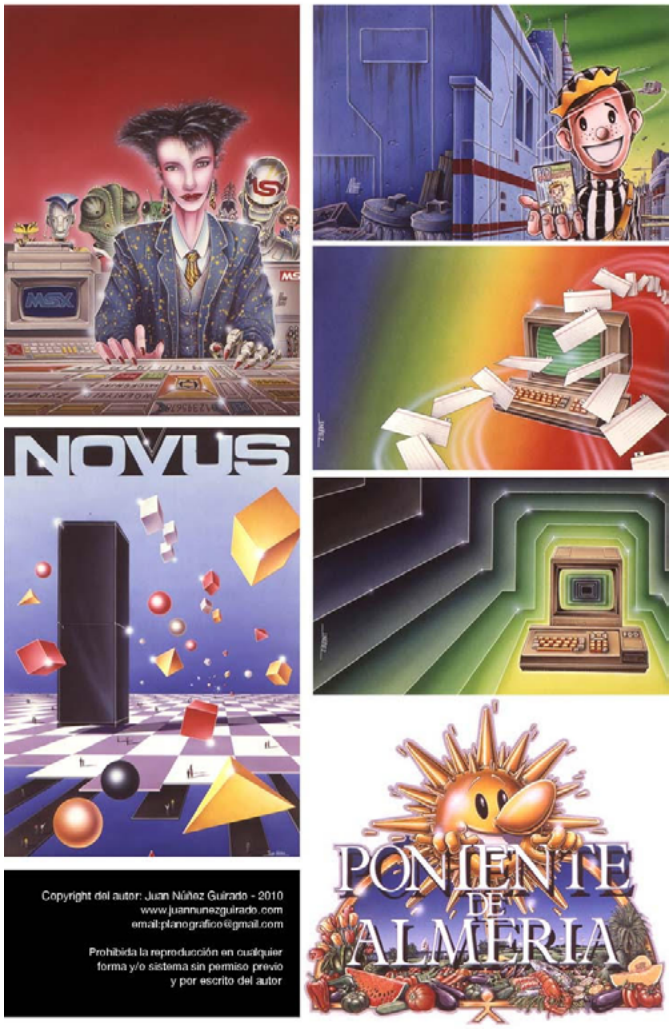
BARCELONA, 1958



Название игры	Год выпуска	Примечание
Amsilvania Castle	1987	
Crazy Pingoin	1986	
Extended Basic And Utility	1985	
File	1986	
Graph Pack	1986	
Rocman	1986	

https://www.behance.net/user/?username=juannunez

ILUSTRACIONES





Juan Delcan
MADRID



https://www.juandelcan.com/

Название игры	Год выпуска	Примечание
El Misterio del Nilo	1986-1987	
Fred (Roland on the Ropes)	1983-1984	
La Abadía del Crimen	1987-1988	
Sir Fred	1986	

Julio A. Martín Erro
MADRID



Название игры	Год выпуска	Примечание
Spirits	1987	Заставку дорисовывали Javier Cano и Ricardo Cancho Niemietz

Laugi

Название игры	Год выпуска	Примечание
Cosa Nostra	1986	
Livingstone Supongo	1986-1987	

Miguel Alcón
MADRID



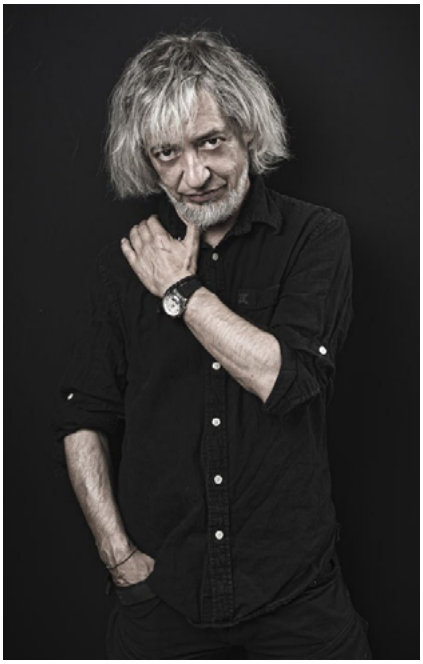
Название игры	Год выпуска	Примечание
Bloody Paws	1990	
Chess Housers	1993	
Corrupt	1989-1990	
Drakkar	1989	
Legend	1990	
Magic World	1990	
The Brick	1989	
Tokyo Gang	1990	





Luis Fernando Royo

OLALLA, TERUEL ARAGÓN, 1954



https://www.luisroyo.com/

Название игры	Год выпуска	Примечание
After The War	Jule 1989	
Chichen Itza: Ci-U-Than Trilogy III	1992	
Comando Tracer	1989	
Cozumel: Ci-U-Than Trilogy I (La Diosa de Cozumel)	1990	
Cyberbig (Zamonarr)	1989	
El Capitán Trueno	1990	Эскиз Ricardo Machuca, рисовал Luis Royo
Game Over	June 1987	
Hundra	1988	
La Aventura Espacial	1990	
La Aventura Original	1989	
Los Templos Sagrados: Ci-U-Than Trilogy II	1991	
Narco Police	1990	
Navy Moves (arcade - planned)	Nov. 1988	
Phantis (Game Over II)	1987-1989	Английская обложка
Satán (arcade - planned)	1989-Jule 1990	
Turbo Girl	1988	



Luis Jover Comas

BURGOS/MADRID, 1956



Название игры	Год выпуска	Примечание
Mantis	1990	
Mantis 2	1990	

Pedro José Martín de los Santos

Название игры	Год выпуска	Примечание
Made In Spain 5 Estrellas	1989	
Power Magic	1990	
Smaily	1991	

R.Estrada

Название игры	Год выпуска	Примечание
El Paquetazo 1-2-3	1989-1991	Compilations
Evaristo El Punky	1988	
Khazzad-Dum	1989	
Megametropoli	1988	
Sexy Puzzle	1989	
Sports Puzzle	1989	
Superbingo	1989	
Tensión	1988	

Ramón Gonzalez Teja

MADRID



https://www.ramonteja.com/

Название игры	Год выпуска	Примечание
Black Crown	1991	
Colección De Exitos Dinámic	1988	Compilations
Cosme Stible (Estible)	1988	
La Espada Sagrada	1990	
Legend (Guardic)	1988	
Megachess	1988	
Mekong (Mecom)	1988	
Ormuz	1988	
Post Mortem	1988	
Punk Star	1988	
Race City	1988	
Silphy	1988	
Skull Exilon	1988	
The Rampart	1988	
Wampcola	1988	
Zond - The Final Combat	1988	

Ricardo Machuca Pradas

MADRID, 1964



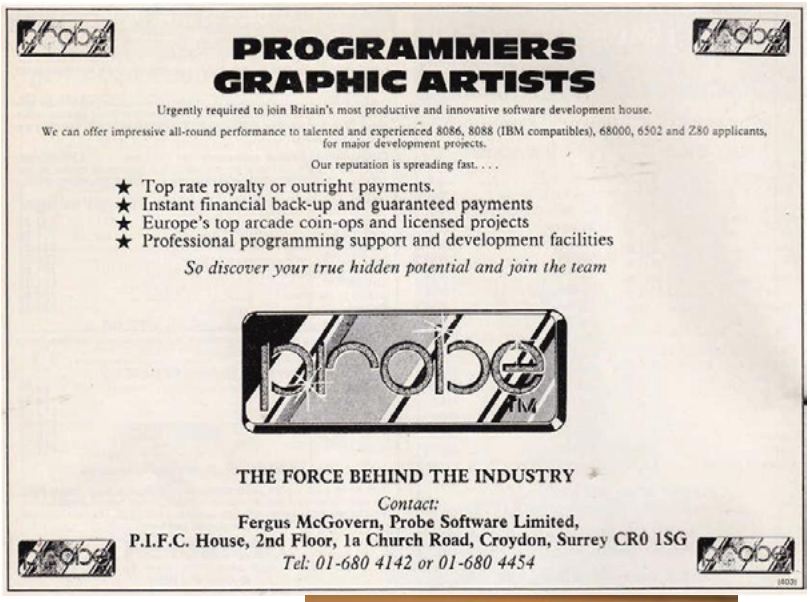
http://ricardomachuca.blogspot.com/

Название игры	Год выпуска	Примечание
After The War	Jule 1989	Графика к инструкции и карта
Antares	1987	
Astro Marine Corps	1989	Сделал эскиз, по которому рисовал Ciruelo Cabral
Bestial Warrior	1989	
Cosmic Sheriff	1989	
Delfox	1987-1988	
Dinámic 5 Aniversario	1989	Compilations
El Capitán Trueno	1990	Сделал эскиз, по которому рисовал Luis Royo
Jabato	1989	Сделал эскиз, по которому рисовал Ciruelo Cabral
La Guerra de las Vajillas	1988	Идея обложки и эскиз - Ángel Luis González, рисовал Ricardo Machuca
Lo Mejor De Dinamic	1988	Compilations
Los Pájaros De Bangkok	1988	
Marble Madness	1988	
Navy Moves (arcade - planned)	Nov. 1988	Графика к инструкции - Ricardo Machuca, Rafa Negrete
Satán (arcade - planned)	1989-Jule 1990	Графика к инструкции
Stop Ball	1987	
Target Plus (Gunstick)	1988	
Turbo Girl	1988	Графика к инструкции



Probe Software Ltd (1984-1995)





Компания **Probe** (офис в городе Croydon) с момента своего создания (август 1984 года) участвовала в создании более 400 игр. Эти игры принесли выручку около $1,6 млрд.

Fergus Michael McGovern: «Каждому ребенку нравились видео игры, и возможность создавать их - изменила мою жизнь».

Игры, разработанные его компанией принесли издателям более $4,6 млрд.

В 80-е знаковой игрой стала **Out Run**, в 90-е это были **Mortal Kombat 1-2**, **Alien Trilogy** и многие другие.

Компания разработала одни из самых успешных игровых франшиз в отрасли, включая **Mortal Kombat**, **FIFA Soccer** и **Die Hard Trilogy** для Play Station.

Этот невероятный успех привлек внимание крупных американских студий и в октябре 1995 года Probe была куплена американским издателем видео игр **Acclaim Entertainment**. Сумма сделки - US$40 млн.

Софтография компании включает более 239 отдельных игровых франшиз, продаваемых на консолях, портативных устройствах, iOS, планшетах и PC.

Знакомство создателя компании Fergus McGovern с компьютерами началось с компьютера Apple. Его взяли на работу в местную газету. Хозяйка бизнеса была родом из США, по этому в офисе быстро появились компьютеры Apple II и электронная таблица Visi-Calc. В США за одну программу электронных таблиц Visi-Calc нужно было заплатить £2000.

Постепенно Fergus стал экспертом по программам Apple и в возрасте 18 лет он стал свидетелем роста этой компании.

Недалеко от их офиса работал его друг **Vakis Paraskeva** (проработатал в Probe с 1985 по 1988 год). Он сделал программу **Multisound Syntesizer** (C64) для Romik Software. Еще учась в школе, друзья сравнивали компьютеры C64 и Apple.

Через некоторое время они решили создать свою собственную компанию по разработке программного обеспечения. Так появилась Probe Software. Apple был ориентирован на бизнес, Fergus сделал выбор в пользу видео игр.

Сначала в компании было пять человек. Fergus возглавил компанию, занимается продажами

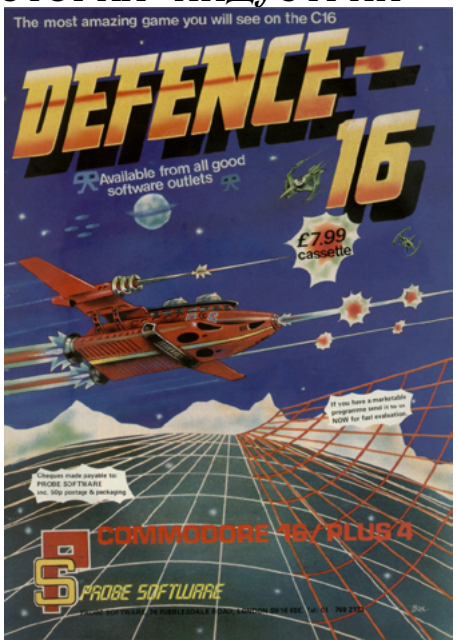


и маркетингом. Его брат Kevin стал финансовым директором, так же у них был операционный директор.

Первой игрой Probe была **Alcatraz** (C64). Автор - Vakis Paraskeva (на фото). Игру они пытались продать через местные магазины в Croydon. Но никто не воспринимал их всерьез и они едва вернули деньги, вложенные в разработку.



Так же было со второй игрой **Defence 16** (C16). Fergus встретился с боссом Mastertronic - **Frank Herman**.





Поэтому их третья игра - **The Devils Crown** (Amstrad CPC, автор **Brian O'Shaughnessy**) уже была издана компанией Mastertronic. Эта игра стала успешной для Probe. После версии для CPC вышла версия для ZX Spectrum.



После успешного опыта с этой компанией, Probe начал разрабатывать видео игры для других издателей. Однажды в офис Probe позвонил босс US Gold - **Tim Chaney**. Он предложил им сделать конверсию игры с аркадной машины. Fergus согласился и на следующий день из США была доставлена аркадная машина Metrocross. Так появилась игра **Metro-Cross**, вышедшая для пяти платформ.



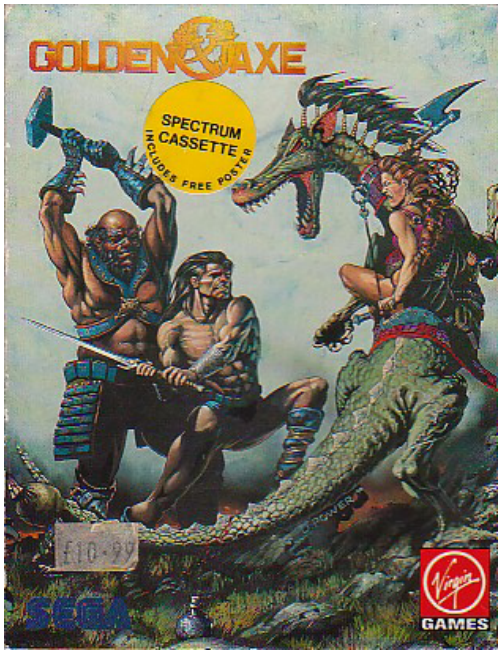


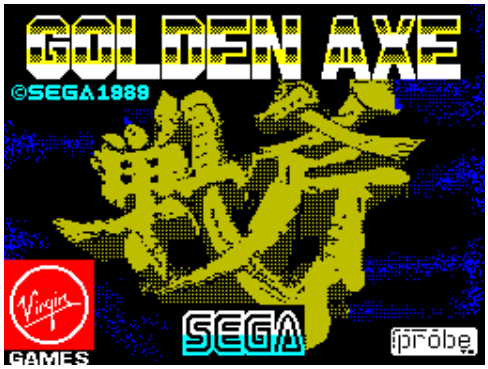
Так началось многолетнее сотрудничество Probe и US Gold. Мега хитом стала конверсия, известная как видео игра **Out Run**.



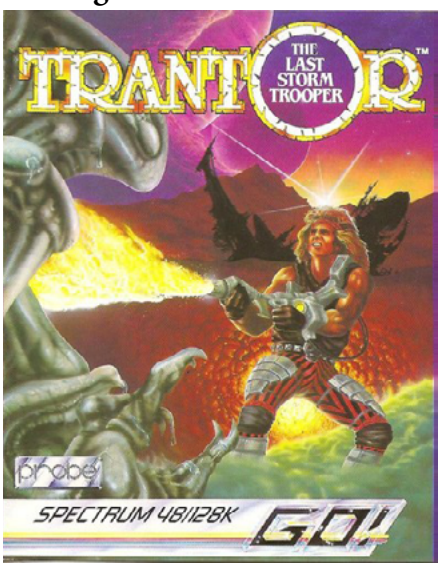


Probe наняла команду разработчиков (**Giga Games**) известной игры Enduro Racer (издатель Activision). Они и сделали Out Run (кроме версии для C64). Сотрудничество с US Gold открыло доступ к играм Sega, включая **Golden Axe** и Turbo Out Run.

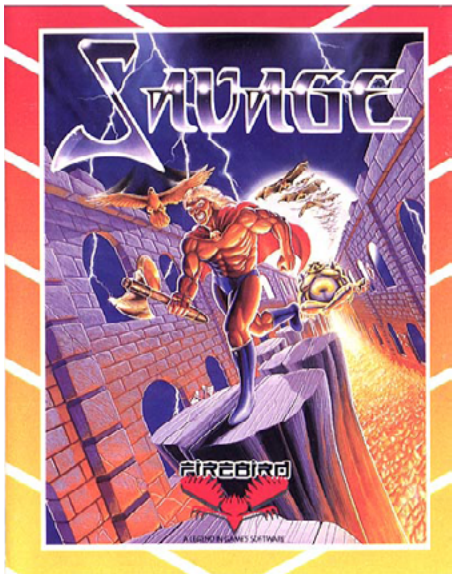




В то время хитами среди игр, разработанных самой Probe, были **Trantor: The Last Stormtrooper** и **Savage**.









David Perry: «В то время я работал над играми для Elite Systems и встретил Fergus Mc Govern. Я увидел Trantor для ZX Spectrum. Он хотел портировать игру для Amstrad CPC. Он был энергичен, покладист и реально заботился о своем бизнесе. Мы быстро делали игры для Probe.



Для моей карьеры очень важной стала игра **Teenage Mutant Hero Turtles**, вышедшая в 1990 году».

С появлением прибыли Probe сконцентрировался на аркадных конверсиях.

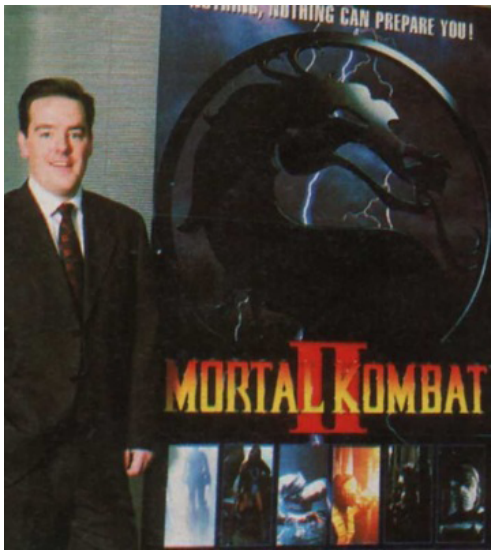
После сворачивания рынка 8-бит наступил расцвет консолей. На SNES появляется игра **Judge Dredd**. Игра вышла после успешного фильма, с Сильвестром Сталонне в главной роли.

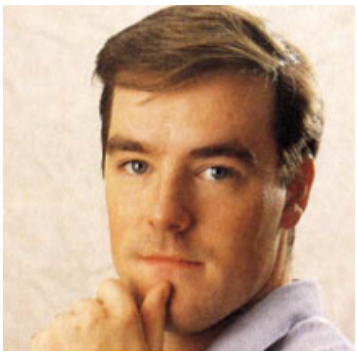


В начале 90-х выходит очень успешная игра **Mortal Kombat**, в двух частях.



Fergus McGovern: «Сегодня я смотрю на рекорды Grand Theft Auto IV и вспоминаю Mortal Kombat, который стал огромным хитом. 13 сентября 1993 года - день, когда все версии этой игры вышли одновременно».



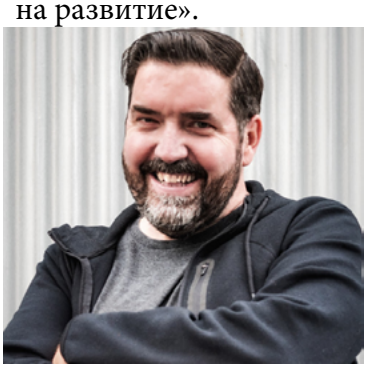


Fergus McGovern: «Ранние 8-битные игры для C64 или ZX Spectrum выглядят фантастически. Причина - использование компьютера на предельных возможностях, когда играбельность была на первом месте. Сегодня это утрачено, так как несмотря на красоту игр, их геймплей не не уровне».

Fergus McGovern: «Успех нашей компании не имеет ничего общего с удачей. Мы всегда создавали ее сами через тяжелый труд. Так же мы всегда были предельно честными с нашими программистами. Мы всегда относились к ним, как к личностям и смогли привлечь несколько лучших талантов. Пример - игры **Dave Perry**, **Nick Bruty**. Позже они создали свою компанию **Shiny Entertainment**. Так же нужно помнить, что бизнес должен приносить удовольствие, творческими людьми нужно руководить профессионально. Многие компании терпят крах, так как ими руководят программисты. Когда мой компаньон Vakis ушел, я был рад, что мой брат Kevin взял на себя юридическое и финансовое направление компании. **Joe Bonar** и **Tony Beckwith** занимались управлением. Появился продюсер **Neil Young**.

Так же вы должны заботиться

о своих художниках и дизайнерах. Вы можете зажечь каждого из них и это принесет успех. Это есть ключевым моментом в бизнесе. Новое поколение игр требует новые инструменты. Постоянное совершенствование в этом плане будет хорошо влиять на развитие».



Joe Bonar работал в Telecomsoft, а Tony Beckwith до этого работал менеджером по проектах и продюсером в компаниях - Telecomsoft (Firebird), Millenium Interactive и Mirrorsoft.



Tony Beckwith: «В Probe была дружественная атмосфера, люди относились к своей работе серьезно и видео игры разрабатывались с невероятной скоростью».

Программист Carl Muller: «Fergus был всегда доступен разработчикам и вы всегда могли зайти к нему в офис. Он всегда был верен своим друзьям».

David Leitch: «Fergus имел уникальный характер и был очень успешным бизнесменом. Я ни разу не видел в жизни такого человека, как он. Если он знал, что может положиться на вас, он был верен и очень щедр. Он тонко чувствовал границу между боссом и своим парнем. Я всегда уважал его за то, чего он добился в жизни».

Simon Pick: «Когда работа над проектом идет к своему завершению, обычно все сотрудники компании испытывают стресс, что характерно для всей индустрии видео игр. Если мы работали до поздна или по выходным - Fergus присылал нам пиццу или лично заходил, чтобы поблагодарить нас за наши усилия».

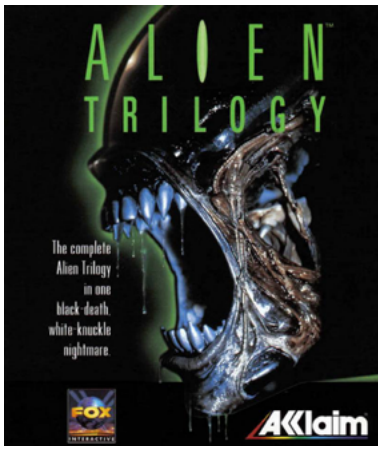
Nick Baynes: «Я пришел в Probe в 1992 году, когда мне было 17 лет. Не смотря на все трудности, у нас был командный дух и взаимопомощь. Fergus всегда проверял в пабе, хватает ли нам пива».

Наступил 1995 год. Acclaim делает предложение о покупке Probe. Fergus соглашается и становится мультимиллионером.

В 90-е годы Simon Pick отвечал за серию **Die Hard**. Он рискнул предложить выпустить трилогию. И Fergus решил вложить деньги в этот проект.



Еще один хит - игра **Alien Trilogy** (1996).



Через пару лет Fergus ушел из компании и создал новую - **Hot Gen**. Она расположена там же, в Croydon, работает не более 45 человек. Компания снова работает с проверенными, работающими лицензиями.

Fergus Mc Govern: «Вместо того, чтобы разрабатывать игру три года и тратить десятки миллионов долларов, мы делаем продукт за три месяца. У нас небольшая, но опытная команда разработчиков».

В это время Fergus участвует в делах футбольного клуба **Crystal Palace**, входит в совет директоров.

В 1999 году Probe Entertainment стала называться **Acclaim Studios London**. А с 2000 года - **Acclaim Studios Cheltenham**.



В 2004 году Acclaim обьявляет о своем банкротстве. С 01.11.2009 года и до конца своей жизни - Fergus снова стал владельцем - **Probe Entertainment Ltd**.

Он выступил продюсером известного фильма «**From Bedrooms**



to Billions».

Fergus Mc Govern скончался 28 февраля 2016 года, в возрасте 50 лет.

Carl Muller: «Я был потрясен новостью о его смерти. Уверен, большинство людей не могли поверить в случившееся. Я видел его неделю назад на вечеринке, где он, как обычно был с друзьями».

David Perry: «Мне было невероятно грустно. Он был хорошим семьянином и у него было много друзей. Он повлиял на развитие индустрии и мы никогда не забудем о нем».

Fergus Mc Govern

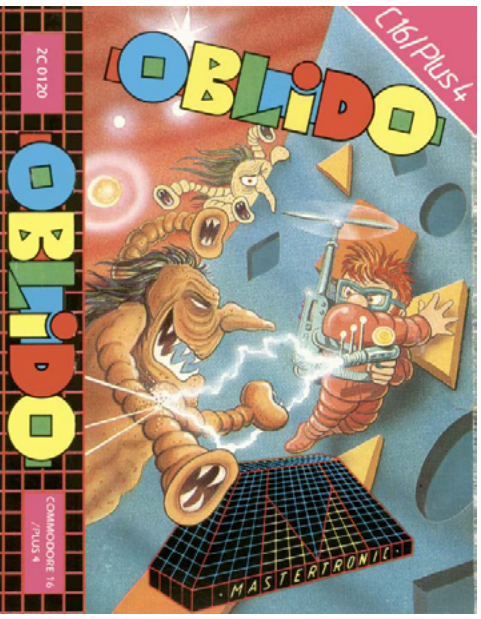
Founder, President Probe Software
August 1984 - October 1995.
Founder, President Probe Entert. Ltd
February 2009 - 2016.





Fergus Mc Govern и Gary Bracey (Ocean Softw. director)





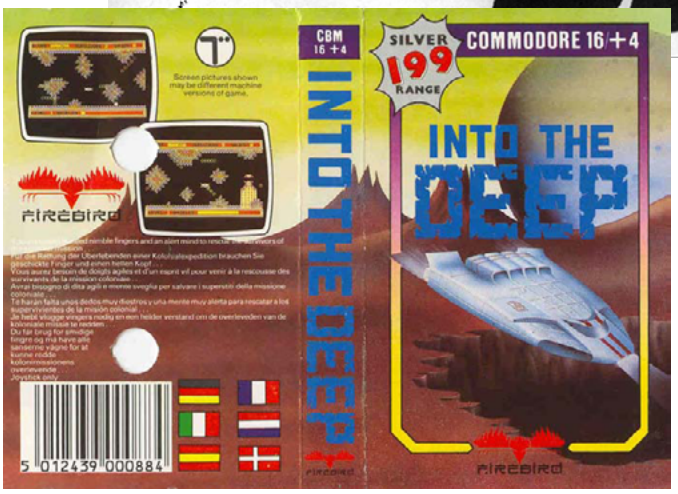
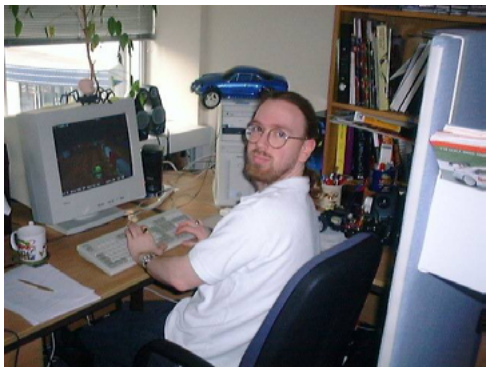
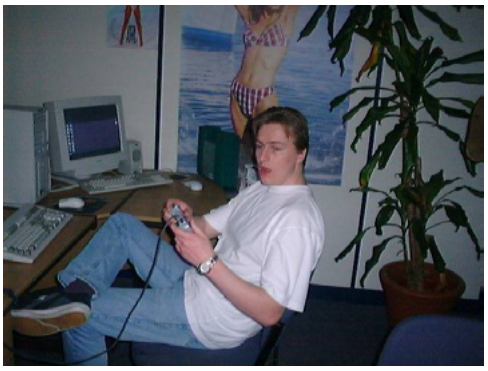


 Фото из офиса Probe Software, 1995 год. Станции SGI из офиса Probe/Iguana.



Anthony Rosbottom.



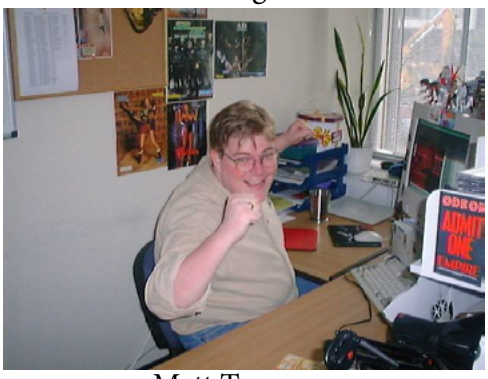
Balor Knight.



Chris Caulfield.



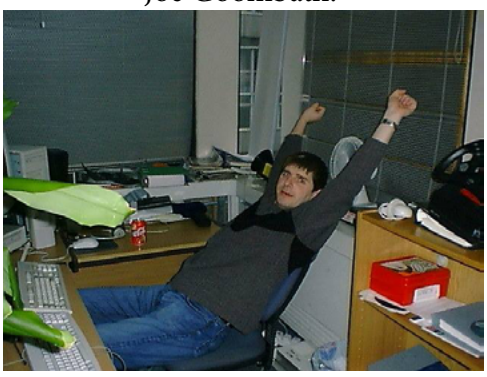
Joe Goombath.



Matt Tracey.



Nick Mcgee.



Rob O'Farell.



Simon Harrison.

Руководство компании.





Joe Bonar.

Producer 1990-1999, Probe Software.
Head/General Manager 1996-1999, Acclaim Studios.

«В те времена у меня был C64, дисковод 1541, монитор Commodore и много дискет. Так же у меня был модем Compunet, и меня пробирал пот от того, что British Telecom брал 1 пенс в минуту при подключении. 1200 бит ко мне, 75 бит - от меня. Это не очень быстро».



Tony Beckwith.

Development director Feb 1992 - Dec 1998, Probe Software.
1995-1998, Acclaim Studios.

В 1987 году самые дорогие игры ZX Spectrum в разработке стоили 10 000 фунтов стерлингов. К 1992 году первые игры SNES стоили около 100 000–150 000 долларов, а затраты на разработку многоформатной игры (Play Station и PC) в 1997 году составили около 2 000 000 долларов.



Producer 1992-1994, Probe Software.
Head of QA.

Adrian Curry.



Producer 1990-1992, Probe Software. В 1992 году переехал в США (работал в Virgin Interactive, Origin Systems, EA.



Neil Young from Electronic Arts

Neil C. Young.



Producer 1993-1998, Probe Software, Probe Entertainment.



Terry Haynes.



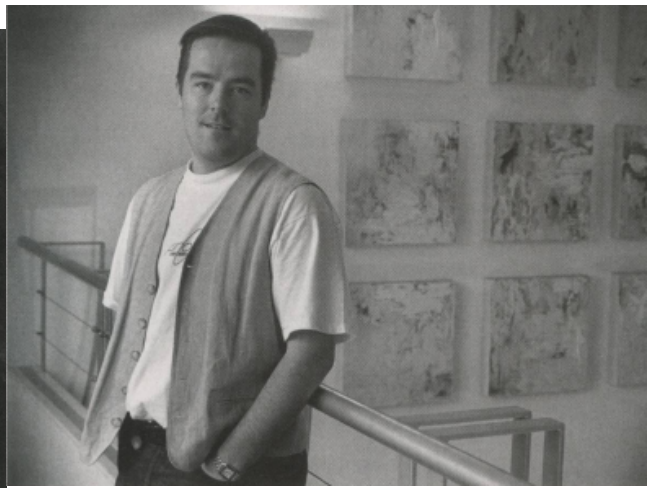
Producer 1991-1996, Probe Software, Probe Entertainment.



Fergus Mc Govern, 1996.

Garry Liddon.







Nick Bruty, graphics designer: freelance, Virgin Games 1992-1993, Shiny 1993-1997.

1. Каков был первый компьютер на котором Вы программировали, и сколько Вам было лет в то время ?

Я начинал с очень ограниченного доступа к ZX81 в моей школе в г. Livingston, Шотландия. Мне было примерно 13 лет и я мало представлял себе чем я занимаюсь, хотя я быстро увлекся этим. Так как компьютеры были новыми, наша школа не доверяла нам их полностью. Год спустя, на Рождество я получил свой личный Спектрум 48К. Чтобы продолжить играть, я украдкой пробирался к компьютеру среди ночи.

2. Как Вы появились на сцене игростроения ?

Мой школьный друг **David Quinn** начал работать программистом в компании под названием Softstone.

Нам было только по 15 лет и мы понятия не имели, чем занимаемся. Он изучал некторые процедуры из книги, и так как мне нравилось заниматься искусством, я сделал несколько спрайтов для его демо. К моему сильному удивлению и ревности, его приняли на работу.

Хорошие новости были и для меня, так как компании понравилась моя графика и они пожелали чтобы я также приехал к Brighton и попробывал себя. Через пару недель они наняли меня в качестве полноправного художника, что хоть и было удивительно, но явно не было в моих планах. Ведь я думал, что буду программистом, но как оказалось и эта работа была мне по душе.

3. Как Вы появились в Probe Software ?

Пока мы создавали продукцию для Sofstone, компания успела обанкротиться. David и я снова искали работу и нашли ее в местной компании Probe. Они тогда были очень маленькой компанией, фактически только мы вдвоем были разработчиками в крошечном двухкомнатном помещении. Нашей первой игрой для Probe была игра о лошадинных скачках, под названием **Sport of Kings**. Я точно не помню, сколько разных игр сделал для Probe, думаю около 20 игр.

4. Какая игра, над которой Вы работали, стала изданной ?

Это игра **V** на спектруме, основанная на оригинальном ТВ Шоу 80-х годов. Я помню, рисовал анимацию на графической бумаге и вручную переносил ее в код, чтобы поучилась игра. Тогда работа была очень примитивна.

5. Нравилось ли Вам программирование на Спектруме и каковы Ваши впечатления от машиныв первое время ее использования ?

В то время даже такой компьютер, как ZX81 - был для меня самым лучшим. Мне он нравился таким, как был. Я ничего не знал о кодах или технологии программирования, но машина была настолько проста, что вы не могли просто поломать ее. Я был словно исследователь.

С каждым днем я получал новое открытие. Я чувствовал себя подобно Matthew в Wargames. Моей целью было выучить секреты машинного кода, в то время как мои родители понятия не имели, чем я занимаюсь. Конечно, я никогда бы не взломал Министерство Обороны на Бейсике Спектрума.

6. Что Вам не нравилось в программировании на Спектруме ?

Слабое железо для поддержки видео и наличие разговоров владельцев С64 об их необычных спрайтах, реализуемых аппаратно. Это реально усложняло нам работу на Спеке. Раздражали ошибки магнитофона - запись всегда приподносила сюрпризы. По этому я стал использовать микродрайв.

7. Как Вы создавали графику на ZX Spectrum'е ? Чем отличалось создание сцены игры от спрайтов игры?

Главный пакет для графики был The Artist. Без мыши или планшета, обычно для рисования, я использовал старый Atari VCS джойстик. Чтобы добраться с одной стороны экрана в другую, я должен был нажать левую кнопку и ждать 10 секунд, пока курсор не достигнет цели. Создание загрузочных картинок было достаточно болезненным делом. Сцена ограничена плиткой 8x8. Как правило у Вас было 256 плиток для такой игры, и Вы должны были рационально использовать их. Также, вы могли выбрать свой шрифт, отличный от установленного в системе. В течении долгого времени я использовал разные версии редакторов. Вы делаете свои плитки и собираете из них последовательность блоков. Потом выкладываете из этих блоков карту уровня. Кропотливая работа !!! Первые спрайты делались на бумаге, но позже, некая добрая душа создала некий примитивный редактор спрайтов. Расстраивало то, что спрайт ограничен неким прямоугольником. Размер этого прямоугольника

был таким же для каждого спрайта.
Если Вы анимировали движущуюся фигуру, то должны были ее сделать довольно небольшой, так как оружие и ноги не помещались в имеющийся размер. Спустя несколько лет это доработал Dave Perry, когда делал Aladdin для Genesis. У нас наконец-то появились спрайты любой формы или размера на фрейме который позволил нам реализовать мультипликацию практически как у Диснея.

8. Открывающий огромный спрайт космического корабля в Trantor был очень впечатляющим. Как Вы смогли так хорошо нарисовать это ?

Я всегда был поклонником научно-фантастических и вообще всех технологий, которые шли с ними. Trantor разработан как очень простая игра, по-этому я смог использовать всю память под большие спрайты и попытался сделать что-то более кинематографическое. Технически это не очень сложно двигать - только большой старый спрайт движется по экрану. Так как спрайт был единственным, у нас получалось гладкое скроллирование.

9. Как вы добились раскрасить в таких многочисленных цветах игру Extreme ?

Это своего рода достижение для Спека с его проблемами атрибутов. Это была моя последняя игра для Спектрума и я хотел сделать что то особенное, использовал все трюки, которые я знал. Это была оригинальная игра, что означало, что я смогу создать визуализацию для игры на пределе возможностей Спектрума. Движок игры, который сделал Dave Perry, не использовал движение пикселя основанное на 8x8, что минимизировало клешинг, но также означало, что бы имеем быструю динамичную игру, как например Savage и Dan Dare 3.

10. Из всех игр для Спектрума над которыми Вы работали - какая самая любимая ?

Я думаю что это Extreme от Dave Perry и я сделал бы ее без какого-либо контракта.
Это была своего рода забава, хотя возможно мы сделали бы больше уровней для нее. Я помню, что сценарий был похож на Goonies. В то время не были распространены такие кооперационные (co-ops) игры.

11. Какие из других художников или программистов произвели на Вас впечатление в то время ?

Что-то от Ultimate, хотя я не знаю людей, делавших их игры. Технически они всегда были на год впереди всех. Их 2D работа была велика, но моей любимой игрой есть Knight Lore.
Я хотел бросить вызов моему хорошему другу Bob Stevenson, который делал некоторую впечатляющую графику, но к сожалению на C64. Никогда не поздно, Bob!

12. Ваш переход на 16 битные машины пришелся на время, когда Спектрум (и 8 бит) сцена начала исчезать ?

Несколько игр появилось раньше, чем я завершил на 8 битах. Dave и я сделали космическую стратегию Supremacy (или Overlord в США) для Амиги и ST. Это была большая прогулка для нас и мы хорошо позабавились. После 8 битов я перешел на Genesis и SNES. Это принесло мне новые проблемы, так как имея хорошую репутацию в графике на 8 битах, я реально не был знаком с теорией цвета и другими простыми технологиями искусства. Перемещение к 16 битам означало, что я конкурировал с «настоящими» художниками и это означало начало нового пути для меня лично, чем я все еще наслаждаюсь.

13. Действительно ли Вы играли в игры тогда ? Ваши любимые игры сделанные Вами или другими софтверными компаниями ?

О, да, я склоняюсь к играм действия - без особого разделения: Underworld, TLL, Way of the Exploding Fist, Knight Lore, Highway Encounter, 3D Deathchase, Elite, Sentinel, D. Thompsons Decathlon. Среди аркадных игр - это Star Wars, Defender (который плох потому что я его делал), любые гонки.

14. Вы можете сказать нам, чем занимались с тех дней ?

После завершения для нас 8 бит, мы перешли на Genesis с игрой Terminator. Я продолжил это со своей первой игрой для SNES - Alien 3. После перешел в Virgin Games в США - работал над Terminator для Sega Mega Drive CD и играми Aladdin и Jungle Book для Disney. После этого, вместе с Dave Perry, мы запустили Shiny Entertainment.

15. Ретро сцена динамично развивается. Вы смогли бы рассмотреть возникновение чего-то нового опять ?

Только если я смогу соединить проводами свой планшет Wacom к этому... и мышь... и возможно винчестер.

Grant Harrison: freelance, Softstone, Design Lynx.
Работая дома над версией игры Savage, я использовал Amiga. Далее загружал код в C64 для тестирования. Главной проблемой был размер основных спрайтов, что требовало скрупулезности в преобразовании с учетом C64. Так же, как фрилансер, я сделал для Probe другие игры. Это Chase H.Q., Brave Starr, Beach Buggy Simulator.
Почти все кодеры в те дни работали одинаково - много чашек чая, сигарет и бутербродов. Позднее просыпание и работа допоздна. Время работы над проектом - в среднем от 8 до 16 недель.
Сначала у нас был бинарный машинный код, позже мы начали использовать картриджи с ассемблером. Я написал редактор спрайтов для Koala Pad, так как дизайнеры нуждались в нем. Со временем я использовал Amiga в качестве инструмента разработчика и загружал код в C64 через параллельный порт.



Alan Laird, programmer.

Работал над игрой Out Run (CPC/Speccy) в 1988 году, далее были игры Turbo Out Run и Out Run Europa.

В основном над игрой работали два человека - я, и **Ian Morrison**. Ian сделал большую часть 3D движка, а я - все остальное. Далее он работал над версией для ST/Amiga. Версия для CPC основана на коде для Speccy, нам помогал с этим John Bankier.



Издатель хотел получить игру на Рождество, они так спешили, что мне пришлось провести две недели в их офисе в Лондоне. В целом работа заняла 4-5 месяцев, параллельно с учебой в университете.

Игра содержала много графики, по этому нужно было выдержать определенную частоту кадров в секунду. У нас небыло оборудования для масштабирования растровых изображений, по этому мы хранили каждую картинку в разном размере. Был компромисс между размером картинки и занимаемой ею памятью, что позволило игре двигаться плавно.

Игра сделана на PC системе PDS - довольной приличной среде ассемблера/отладчика Z80. Это был 286 компьютер с винчестером в 10 Mb. В Speccy была установлена специальная коммуникационная плата, а в PC - isa карта, что образовывало параллельный интерфейс между ними.

Графика и звук - были написаны с нуля ?

Это была третья игра, в серии гоночных игр. Сначала я участвовал в создании игры (так же с Ian Morrison) **Nightmare Rally**, потом это была **Enduro Racer**. Так графический движок становился все сложнее. После этого мы заключили контракт с Probe. Звук был разработан сторонними специалистами.

Версия для CPC была сложнее, так как там было вдвое больше видео памяти для движения спрайтов. У нас не было много времени на конверсию Out Run, но Turbo Out Run и Out Run Europa были сделаны довольно прилично. Версии для ST/Amiga были не очень.

Я хотел, чтобы игра выглядела максимально реалистично, мог использовать для этого много графики. Это бы привело к снижению fps, думаю, что в итоге оно составило в среднем 3 fps, но эта игра так и не стала быстрой.

Версия для 48K могла содержать около 4-х уровней одновременно, включая последний, сыгранный уровень. Позже, в версии для +3 все сделано намного проще из-за новых возможностей.

Что касается 3D движка, все вычисления шли с фиксированною точностью, 8-битными целой и дробной частями, было реализовано умножение и деление с использованием циклов. Так же мы использовали предварительно вычисленные таблицы.



Raffaelle Cecco, programmer.

Игра **Solomon's Key**.

Все кодирование было сделано мной, хотя я не помню, помогал ли я с графикой или предоставили мне оригинальную графику для копирования. Конечно, графика для ZX Spectrum похожа на мой стиль.

Что вы думаете об аркадной игре Solomon's Key ?

Я не был знаком с игрой ранее, и мне действительно понравилось, когда я начал в нее играть. Это действительно классная игра - то, что мне нравилось создавать самому. Звуковые эффекты великолепны, так же в игре есть новые элементы дизайна. Пару идей я позже использовал в Cybernoid II.

Как осуществлялась конвертация игры ?

По сути, мне доставили эту огромную аркадную машину в мою гостиную ! Я просто играл в игру от начала до конца, делая заметки и наброски или фотографии во время прохождения. К счастью, игра состоит из удобных статических экранов на основе сетки, без скроллинга, поэтому копирование схемы уровней было довольно простым.

Каково было работать над лицензионной игрой, преобразовывая дизайн, созданный другими ?

Это был хороший перерыв - не думать ни о чем ! Я просто запрограммировал то, что увидел, и понял, что это намного проще, чем создавать игру и кодировать ее. На самом деле, я бы хотел сделать больше аркадных преоб-

разований - моя жизнь была бы намного менее напряженной. Я не думаю, что это заняло больше трех месяцев, тогда как игра вроде Cybernoid занимала в разработке почти девять месяцев.

Были ли какие-либо проблемы с конвертацией ?

Это была идеальная игра для перевода на ZX Spectrum, со статическими экранами и разметкой уровней на основе сетки, так что никаких проблем с производительностью или переживаний из-за цветовых атрибутов не было. На экране было несколько спрайтов, и это все. Каждый уровень был преобразован верно и не было никаких компромиссов с точки зрения игрового процесса. Возможно, я пропустил несколько более поздних уровней, но для игры ZX Spectrum было достаточно уровней.

Я был очень доволен результатом, так как думал, что верно показал игровой процесс аркадного автомата. Оригинал - блестяще разработанная игра, на мой взгляд, несколько недооцененная, так что это было очень познавательно для меня.

Antony Hartley (A.R.Lill)

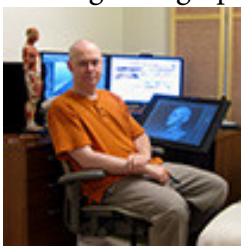
Video games programmer.



Harvey Headbanger
1986
Video Poker
1986
Down to Earth
1987
Quartet
1987
Rygar
1987
Dynamic Duo
1988
Italia '90 - World Cup Soccer
1989
Mr. Heli
1989
Adidas Championship Tie-Break
1990
Sim City
1990
Sega Chess
1991
Out Run Europa
1991
Mortal Kombat
1993

Terry Ford

Video games graphics designer.



T2: The Arcade Game
1993
Gun Ship
1993
Mortal Kombat II
1994
Primal Rage
1995

Jim Baguley

Video games programmer.

Mr. Heli
1989
Dan Dare III: The Escape
1990
Back to the Future III
1991

Alien 3
1992
Robo Cop 3
1992
Gun Ship
1993
Hurricanes
1994
Jelly Boy
1994

Carl Muller

Video games programmer.



Probe sound driver (SNES)
1992
Alien 3
1992
Virtual Soccer
1993
The Pagemaster
1994
Mortal Kombat II
1994
Batman Forever
1995
Fifa Int. Soccer 96
1995
Judge Dredd
1995-1996
Ultra Soccer
1997-1998
Acclaim Sports Football
1998

Hugh Riley

Video games graphics designer.



Supremacy (Overlord)
1990-1991
Out Run Europa
1991
Back to the Future III
1991
Sega Chess
1991
Teenage Mutants Hero Turtles 1-2
1990-1991

Steve J. Crow

Video games programmer.

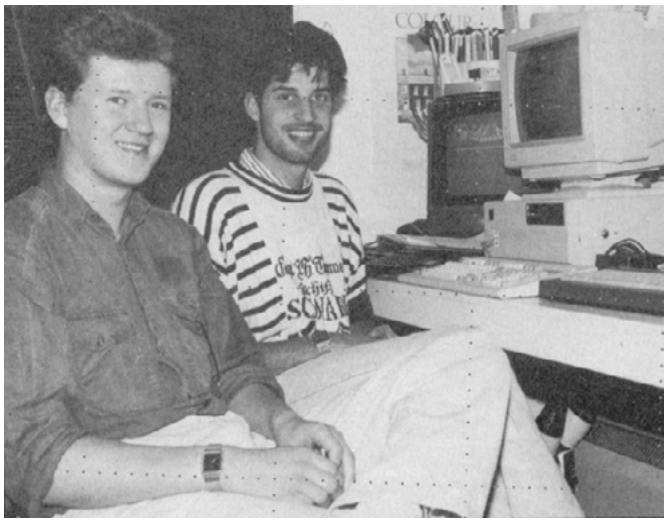


Savage
1988
Mr. Heli
1989
Turbo Out Run
1989
Golden Axe
1990
Chase HQ II: Special Criminal Investigation
1990
Heavy Metal
1990

Nick Bruty

Video games graphics designer.

Sport of Kings
1986
Metro-Cross
1987
Out Run
1987
Brave Starr
1987
Rygar
1987
Quartet
1987
Slap Fight
1987
Xevious
1987
Trantor: The Last Stormtrooper
1987
Savage
1988
Demon's Revenge
1988
Tin Tin on the Moon
1989
Dan Dare III: The Escape
1990
Teenage Mutants Hero Turtles
1990
Supremacy (Overlord)
1990-1991
Smash TV
1991
Captain Planet
1991
Paper Boy 2
1991



Dave Perry

Video games programmer.

Trantor: The Last Stormtrooper
1987
Savage
1988
Tin Tin on the Moon
1989
Dan Dare III: The Escape
1990
Teenage Mutants Hero Turtles
1990
Supremacy (Overlord)
1990-1991
Smash TV
1991
Captain Planet
1991
Paper Boy 2
1991
The Terminator
1991-1992

Dominic Wood

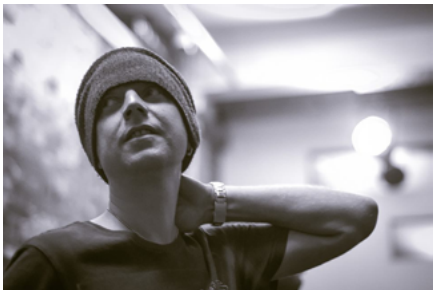
Video games programmer.

Mantronix
1986
Lazer Tag
1987
Viz - The Computer Game
1991
Lemmings
1991-1992
The Terminator
1991-1992
Robo Cop 3
1992
Bram Stoker's Dracula
1993



Jason Green

Video games graphics designer.



Alan Tomkins

Video games graphics designer.

Trantor: The Last Stormtrooper
1987
Out Run
1987
Solomon's Keys
1987
Road Blasters
1988
Savage
1988
Tiger Road
1988



The Armada
1988
Mr. Heli
1989
1943
1989
Heavy Metal
1990
Teenage Mutants Hero Turtles
1990
Out Run Europa
1991

Dynamic Duo
1988
Mr. Heli
1989
Spherical
1989
Golden Axe
1990
Heavy Metal
1990
Turrican
1990
Alien 3
1992
Desert Speedtrap st. Road Runner and Wile E. Coyote
1993
Mortal Kombat
1993

Grant Harrison

Video games programmer.

Beach Buggy Simulator
1987-1988
Brave Starr
1987
Chase HQ II: Special Criminal Investigation
1990
Savage
1988
Super Monaco GP
1991

Batman The Movie (msx)
1989
Barbarian II (msx)
1989
ACME Animation Factory
1996

Nick Jones

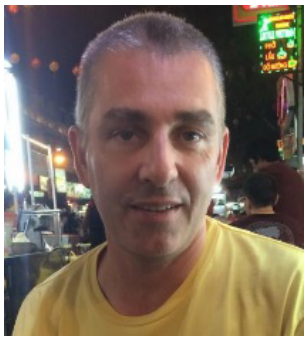
Video games programmer.



Xevious
1987
Mr. Wino (Willy Wino's Stag Night)
1988
Dan Dare III: The Escape
1990
Smash TV
1991

David Shea

Video games programmer.



Savage
1988
Golden Axe
1990
Super Monaco GP
1991
The Incredible Hulk
1994
Alien Trilogy
1996
Batman & Robin
1998

Andrew Brock

Video games music designer.



Alien 3
1992
Bram Stoker's Dracula
1993
Virtual Soccer
1993
T2: The Arcade Game
1993
Mortal Kombat
1993
Hurricanes
The Incredible Hulk
1994
Batman Forever
1995
Stargate
1995
Primal Rage
1995
F1 World Champ Edition
1995
FIFA Soccer 96
1995
NFL Quarterb. Club 96
1995

Judge Dredd
1995-1996
Bugs Bunny in D. T.
1996
Hexen: Beyond Heretic
1997
X-Men: Children of A.
1997
Bust a Move 2: Arcade E
Bust a Move 3 DX
Batman & Robin
Forsaken 64
1998
Armorines: Project...
1999
Re-Volt
1999

Drew Northcott

Video games graphics designer.



Apprentice
1989
Stir Crazy Featuring Bobo
1990
Out Run Europa
1991
Viz - The Computer Game
1991

Lee Ames

Video games graphics designer.



North & South
1989
Smash TV
1991
Viz - The Computer Game
1991
Alien 3
1992
Gun Ship
1993
Mortal Kombat
1993

David Quinn

Video games programmer.



Sport of Kings
1986
Trantor: The Last Stormtrooper
1987

Anthony Rosbottom

Video games graphics designer.



T2: The Arcade Game
1993
Virtual Soccer (J.League Super Soccer)
1993
Body Count
1994
The Incredible Hulk
1994
NHL 95
1995
Primal Rage
1995
Judge Dredd
1995-1996

Alien Trilogy
1996
Forsaken
1998
Re-Volt
1999

Paul Carruthers

Video games programmer.

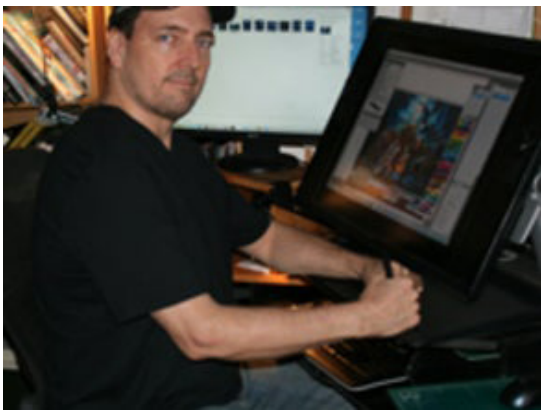


Mortal Kombat I-II
1993-1994
The Pagemaster
1994
Batman Forever
1995

Desert Speedtrap st. Road Runner and Wile E. Coyote
1993
Virtual Soccer (J.League Super Soccer)
1993
Disney's Beauty and the Beast
1994
Judge Dredd
1995-1996
Stargate
1995
Alien Trilogy
1996

Lloyd Chidgzey

Video games graphics designer.



Probe Software/Probe Entertainment softography

(как разработанные, так и изданные игры)

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
18 Wheeler American Pro Trucker	2002	gamecube ps2	Acclaim Studios Cheltenham	Acclaim	
1943	1989	amiga cpc st	Alan Grier, Jason C. Brooke/Alan Tomkins	Go!	£8.99-£19.99
Acclaim Sports Football	1998	n64 (**chancelled**)	Probe (Carl Muller)	Acclaim	
ACME Animation Factory	1996	snes	Probe (Grant Harrison, Mark Fraser, Anna Knight, Dimitri Bakalov)	Sunsoft	
Adidas Championship Tie-Break	1990	amiga c64 cpc st zx	Probe (Antony R. Lill, Tony Williams (Sound Images)	Ocean	£9.99-£14.99
Alcatraz (Escape from Alcatraz)	1984	c64	Vakis Paraskeva	Probe	
Alien3	1992	amiga c64 gg nes sega cd (**chancelled**) snes smd sms	Probe (Michael J. Archer, Andrew Rodger)/Tim Round, Matt Furniss/ Lee Ames, Lloyd Baker, Richard Beston, Jason Green, Joe Bonar, Neil Young, Hugh Riley/Keith Burkhill, Tony Beckwith, Lisa Wand, Carl Muller, Stuart Middleton, Andrew Brock	Virgin Games/ Acclaim	£25.99
Alien Trilogy	1996	pc ps saturn	Probe Entert. (Chris Walsh, Tony Beckwith, David Shea, Anthony Rosbottom, Lloyd Chidgzey, Steve Middleton, Richard Foster)	Acclaim	
Apprentice	1989	amiga c64 (**unreleased**) cpc st zx (**unreleased**)	Probe (Brian Beuken, Drew Northcott)	Rainbow Arts	£9.99-£14.99
Armorines: Project S.W.A.R.M.	1999	gbc n64 ps	Acclaim Studios, Andrew Brock	Acclaim	
Arkanoid	1987	cpc	Probe/Ocean (David A. Collier, Mark R. Jones, Martin Galway)	Ocean	
Back to the Future Part III	1991	amiga c64 cpc dos sms st zx	Probe (Jim Baguley, Mark Jones, John Phillips, Barry Leitch/Brian O'Shaughnessy, Drew Struzan/ Simon Nicol, Hugh Riley, Charles Deenen, Jeroen Tel/Keith Burkhill, Flights of Fantasy), Joe Bonar, Neil Young	Image Works	£10.99-£24.99
Batman & Robin	1998	ps	Probe Entertainment (David Shea, Andrew Brock)	Acclaim	
Batman Forever	1995	dos gg genesis snes	Probe (Paul Carruthers, Nick Baynes, Tim Follin, Andrew Brock)/ Dan Phillips, Carl Muller, Graeme Webb	Acclaim	
Beach Buggy Simulator	1987-1988	cpc zx	Probe/Sysoft, JPW, Grant Harrison	Silverbird	£1.99
Body Count	1994	smd	Probe (Keith Jackson, Steve Collet), Anthony Rosbottom	Sega	
Bram Stoker's Dracula	1993	gb gg nes sms	Probe (Andy Rogers/Dominic Wood, Richard Beston, Andrew McCarthy, Jeroen Tel)/Simon Bland, Andrew Brock	Sony Imagesoft	
Brave Starr	1987	c64 cpc zx	Probe (Grant Harrison, Nick Bruty, David Whittaker)	Go!	£8.99
Bubble Bobble featuring Rainbow Islands	1996	dos ps saturn	Probe Entertainment (David J. Broadhurst, Richard Foster)	Acclaim	
Bugs Bunny in Double Trouble	1996	gg genesis	Probe (Thomas Liljetoft, Nick Baynes, Alex Lawrence, Simon Bland, Andrew Brock)	Sega	
Bust a Move 2: Arcade Edition	1998	gb n64 saturn	Probe Entert. (Richard Foster)	Acclaim	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Bust a Move 3 DX (Puzzle Bobble 3)	1998	gb	Probe (Andrew Brock)	Acclaim	
California Games II	1993	sms	Probe (Tony Beckwith)	Sega	
Captain Planet	1991	cpc zx	Probe (David Perry, Nick Bruty)	Mindscape	£10.99-£15.99
Chase HQ II: Special Criminal Investigation	1990	c64	Probe (Grant Harrison, Steve Crow, Nick Cook, Klaus Grøngaard)	Ocean	
Constructor	1997	pc ps1	System 3/Probe	Acclaim	
D	1998	pc ps saturn	Warp	Acclaim	
Daffy Duck in Hollywood	1994	gg sms	Probe (Tony Beckwith, Balor Knight)	Sega	
Dan Dare III: The Escape	1990	amiga c64 cpc dos (**unreleased**) st zx	Probe (Jim Baguley, Nick Prat, Steve Bedser, David Whittaker), Nick Jones, Jeroen Tel/David Perry, Nick Bruty, Simon Butler), Scott Butler	Virgin Games	£9.99-£14.99
Defence 16	1985	c16	Probe (Vakis Paraskeva), Ken Baxendale	Probe	£6.95
Demon's Revenge	1988	cpc zx	Probe (Nick Bruty, Daren White)	Firebird	
Desert Speedtrap starring Road Runner and Wile E. Coyote	1993	gg sms	Probe (Jason Green, Lloyd Chidgzey)	Sega	
Destruction Derby	1997	saturn (**chancelled**)	THQ	Probe	
Die Hard Trilogy	1996-1997	pc ps saturn sega 32 (**chancelled**)	Probe Entert. (Tony Beckwith, Steve Middleton, Richard Foster)	Fox Interactive	
Dirty Den	1986	c16	Probe (Vakis Paraskeva), Ken Baxendale	Probe	£6.95
Disney's Beauty and the Beast	1994	nes snes	Probe (Dave Thomas, Bob Thomas, Lloyd Chidgzey, Jeroen Tel)	Hudson Soft	
Down to Earth	1987	zx	Probe (Darren Byford, Martin Pointer, Antony R. Lill, Ralph Emery)	Firebird	£1.99
Dynamic Duo	1988	c64 cpc zx	Probe (Antony R. Lill, Jason Green, David Whittaker)	Firebird	£7.99-£14.99
ECW Anarchy Rulz	2000	dreamcast ps	Acclaim Studios Salt Lake City	Acclaim	
ECW Hardcore Revolution	2000	dreamcast n64 ps	Acclaim Studios Salt Lake City	Acclaim	
Extreme G, G2	1997-1998	n64 (**demo**) pc	Probe Entertainment (Chris Walsh, Shawn Hargreaves, Richard Foster)	Acclaim	
Fantastic Four	1997	ps	Probe Entertainment (Steve Middleton, Richard Foster)	Acclaim	
Fernandez Must Die	1988	amiga c64 cpc st zx	Probe (Antony Crowther, David Bishop, Jason C. Brooke)	Image Works	£8.99-£24.99
F1 World Championship Edition	1995	snes	Peakstar/Acclaim (Andrew Brock)	Acclaim	
Formula 1	1997	saturn (**chancelled**)	Probe	Psygnosis	
Forsaken	1998	pc ps	Probe Entertainment (Chris Walsh, Tony Beckwith, Anthony Rosbottom, Richard Foster)	Acclaim	
Forsaken 64	1998	n64	Iguana/Andrew Brock	Acclaim	
FIFA International Soccer	1994	gb	Probe Entertainment	EA	
FIFA Soccer 96	1995	gb gg snes	Probe - James Bowman, Carl Muller, Graeme Webb, Andrew Brock	EA	
Fur Fighters	2000	dreamcast pc ps	Bizarre Creations	Acclaim	
G-Loc: Air Battle	1992	genesis smd	Probe (Stu Gregg, Bob Stevenson, Adrian Curry, Neil Young), Matt Furniss	Sega	
Gladiator: Sword of Vengeance	2003	pc ps2 xbox	Acclaim Studios Manchester	Acclaim	
Golden Axe	1990	amiga c64 cpc st zx	Steve Crow, Mark W.J. Kelly, Jeroen Tel/Paradise Softw. (Jason Green, David Shea), Tony Williams	Virgin Mastertronic	£9.99-£14.99
Gun Ship	1993	genesis smd	Probe - Harry Jones, Sue Denham, Lee Ames, Terry Ford, Hugh Riley, Steve Fitton, Joe Bonar, Matt Furniss	US Gold	
Harley-Davidson: The Road To Sturgis	1990	amiga dos st	Zareh Z. K. Johannes, Scott Butler, Jason C. Brooke, Kevin Collier	Mindscape	£24.99
Harvey Headbanger	1986	bbc c64 cpc plus4 zx	Probe Software Ltd (Richard Hughes/Kevin A. Moughtin, Ben Daglish, Stephen Robertson/Antony R. Lill, Melvyn Wright)	Firebird	£1.99
Heavy Metal	1990	amiga c64 cpc st zx	Probe (Pete Waterfield/Jim Gardner, Jas C. Brooke, Alan Tomkins, Jason Green, Stephen J. Crow)	US Gold	£9.99-£14.99
Hexen: Beyond Heretic	1997	ps saturn	Raven Softw./Probe Entertainment (Tony Beckwith, Richard Foster, Andrew Brock)	Acclaim	
Home Alone	1993	sms	Probe	Sega	

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Hurricanes	1994	snes	Probe (Daryl Bowers, Mark Knowles, Hugh Riley, Andrew Brock, Mark Hill)	US Gold	
Iggy's Reckin' Balls	1998	n64	Iguana	Acclaim	
International Speedway	1988	c64 cpc zx	Probe (Kevin T. Green, Steven Murray, David Dunn)/Mind's Eye (Jim Gardner, David Whittaker)	Silverbird	
Into the Deep (Space Mission)	1986	c16	Probe (Brian O'Shaughnessy)	Firebird	£1.99
Italia '90 - World Cup Soccer	1989	amiga c64 cpc st zx	Novotrade, Antony Hartley, Ian Mathias, Terry Haynes	Virgin Mastertronic	£3.99-£14.99
Jelly Boy	1994	gb snes (**unreleased**)	Probe (James Bowman, Hugh Riley, Anna Knight)	Ocean	
Jeremy McGrath Supercross 98	1998	psx	Probe Entertainment	Acclaim	
Judge Dredd	1995-1996	dos gb gg saturn (**chancelled**) smd snes	Probe (Terry Mancey, Chris Walsh)/Paul Griffiths/David J. Broadhurst/Carl Muller, Andrew Brock, Anthony Rosbottom, Lloyd Chidgzey, Steve Middleton	Acclaim	
Last Mission	1987	c64 zx	Keith Purkiss, David Whittaker/	US Gold	£8.99
Lazer Tag	1987	c64 cpc zx	Probe (Keith Purkiss, Dominic Wood, Jason C. Brooke)	Go!	£8.99-£12.99
Legends of Wrestling	2001	gamecube ps2 xbox	Acclaim Studios Salt Lake City	Acclaim	
Legends of Wrestling 2	2002	gamecube ps2 xbox	Acclaim Studios Salt Lake City	Acclaim	
Lemmings	1991-1992	gg sms	Probe (Dominic Wood, Mark Knowles, Neil Young)	Sega	
Lethal Weapon III	1992	sms (**unreleased**)	Probe (Jeroen Tel)		
Machines	1999	pc	Charybdis	Acclaim	
Magic Sword (**announced**)	1991	c64	Probe	US Gold	
Mantronix	1986	c64, cpc (**unreleased**) zx	Dominic Wood (Syrox Ltd), Bax Studio	Probe	£7.95
Merv The Merciless	1989	amiga	Chris Long		
Metro-Cross	1987	c64 cpc st zx	Probe (Brian O'Shaughnessy, Vakis Paraskeva/Tim Moore/Nick Bruty)	US Gold	£8.99-£24.99
Mortal Kombat	1993	amiga gb dos gg genesis sega cd smd sms	Probe(Gary Liddon, Mark Roll, Paul Carruthers, Richard Costello, Jason Green, Lee Ames, Allister Brimble, Antony Hartley, Eric Bailey, Keith Burkill, Lee Ames, Simon Bland, Anthony Putson, Andrew Brock)	Acclaim/Virgin	£29.99
Mortal Kombat II	1994	amiga gb gg genesis ps saturn sega 32 smd sms	Probe (David Leitch, Paul Carruthers, Terry Ford, Gary Liddon, Carl Muller, Bob Armour, Matt Furniss)/Keith Burkhill	Acclaim	£29.99
Mortal Kombat III		jaguar (**unreleased**)	Probe (Mark Roll)		
Mr. Heli	1989	amiga c64 cpc st zx	Probe - Jim Baguley, Alan Tomkins, David Whittaker, Kevin Collier,Mark W.J. Kelly, Steve Crow, Charles Deenen, Antony Hartley, Jason Green	Firebird	£9.99-£24.99
Mr. Wino (Willy Wino's Stag Night)	1988	c64 cpc zx	Probe (Michael Ager, David Whittaker/Nick Jones, Jim Gardner)	Silverbird	£1.99
NFL Quarterback Club 96	1995	gb gg saturn sms	Acclaim (Andrew Brock)	Acclaim	
NHL 95	1995	gb	Probe (Brian Beuken, Douglas Wike, Anthony Rosbottom, Kevin McMahon)	Malibu Games	
NHL 96	1996	gb	Probe Entertainment	EA	
Ninja Scooter Simulator	1988	c64 cpc zx	Probe/Sysoft, JPW	Silverbird	
North & South	1989	c64	Probe - Daryl Bowers, Lee Ames, Joe Bonar, Jeroen Tel	Infogrames	£11.99-£16.99
Oblido	1986	c16	Probe	Mastertronic	£1.99
Out Run	1987	amiga c64 cpc msx st zx	Probe/Amazing Products/Giga Games (Ian Morrison, Alan Grier, Alan Tomkins/Martin Webb, Dennis Webb/Mevlut Dinc, Saul Marchese/Alan Laird, John Bankier, Jas C. Brooke, Nick Bruty)	US Gold	£8.99-£13.99
Out Run Europa	1991	amiga c64 cpc sms st zx	Probe (Stuart Gregg, Hugh Riley, Saul Marchese, Matt Furniss/ Neil Coxhead, Mark Jones, Drew Northcott, Jeroen Tel/Mark Knowles/Antony Hartley/Ian Morrison, Alan Laird, Jonathan P. Dean, Daren White), Alan Tomkins, Neil Young	US Gold	£11.99

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Paper Boy 2	1991	cpc zx	Probe (David Perry, Nick Bruty)	Mindscape	£10.99-£15.99
Paris-Dakar Rally	2001	pc ps	Broadsword Interactive	Acclaim	
Pogostick Olympics	1988	c64 cpc zx	Probe (Daren White, Matt Gray)	Silverbird	£1.99
Primal Rage	1995	amiga gb jaguar ps saturn smd	Probe (Cameron Sheppard, Dave Leitch, Richard Costello, Terry Ford, Allister Brimble, Anthony Putson, Andrew Brock, Anthony Rosbottom)	Time Warner	£25.99-£29.99
Puzzle Bobble 2	1995	n64	Probe Entertainment	Acclaim	
Quartet	1987	c64 cpc zx	Probe (Antony Hartley, Nick Bruty, David Whittaker)	Activision	£9.99
Re-Volt	1999	dreamcast n64 pc ps	Acclaim Studios London (Tony Beckwith, Anthony Rosbottom, Steve Middleton, Richard Foster, Andrew Brock)	Acclaim	
Road Blasters	1988	amiga st	Probe (Ian Morrison, Alan Grier, David Whittaker)/Alan Tomkins	US Gold	
Robo Cop 3	1992	c64 nes sms zx	Probe (Tim Round, Richard Carless, Stuart Middleton/Neil Coxhead, Hugh Riley, Jeroen Tel/Dominic Wood, Tony Williams (Sound Images)	Ocean	£11.99-£14.99
Rygar	1987	c64 cpc nes sms zx	Probe (Lou Haehn, Doug Hubbard/ Antony R. Lill, Nick Bruty, David Whittaker)		£8.99
Savage	1988	amiga c64 cpc st zx	Probe (Chris Long (Egon), Tim Moore, A. Aguero, Kevin Collier/ Grant Harrison, Steve Crow/David Perry, Nick Bruty, Jas C. Brooke, Alan Tomkins, David Whittaker, David Shea)		£8.99
Sega Chess	1991	sms	Probe (Antony Hartley, Hugh Riley, Neil Young)/Krisalis (Matt Furniss)		
Shadow Man	1999	dreamcast n64 pc ps	Acclaim Studios Teesside		
Side Arms (Side Arms: Hyper Dyne)	1988	amiga c64 cpc st zx	Probe (Stuart McMillan, Jason C. Brooke/Martin Kane/Scott Maxwell)		£8.99-£19.99
Sim City	1990	bbc c64 cpc zx	Probe (Will Wright/J. Lawson/ Antony Hartley, Simon Butler)		£9.99-£14.99
Slap Fight	1987	cpc zx	Nick Bruty		£7.95
Smash TV	1991	amiga cpc c64 sms st zx	Probe (Zareh Z. K. Johannes (ZZKJ), Mark Knowles/Nick Jones, Lee Ames, Jeroen Tel/David Perry, Nick Bruty, Tony Williams), Adrian Curry, Neil Young		£10.99-£25.99
Solomon's Key	1987	cpc dos c64 st zx	Probe (Paul Docherty/Chris Wood, David Whittaker/Raffaele Cecco)/ Alan Tomkins	US Gold	£8.99-£19.99
South Park	1999	n64 pc ps	Iguana	Acclaim	
Space Jam	1996	pc ps saturn	Sculptured Softw.	Acclaim	
Spherical	1989	cpc zx	Probe (Daren White, Jason Green)	Rainbow Arts	£8.99-£12.99
Sport of Kings	1986	cpc	Probe (David Quinn, Nick Bruty)	Mastertronic	
Stargate	1995	gg smd snes	Probe (Rob Hylands, Ed Haynes, Mark Knowles, Lloyd Chidgzey, Steve Middleton, Darren Goodacre, Kevin McMahon, Andrew Brock)	Acclaim	
Stir Crazy Featuring Bobo	1990	c64 cpc zx	Probe (Brian Beuken, Drew Northcott)	Infogrames	£9.99-£14.99
Stunt Bike Simulator	1988	c64 cpc zx	Probe (Daren White)	Silverbird	£1.99
Super Monaco GP	1991	amiga c64 cpc st zx	Probe (Zareh Z. K. Johannes, Saul Marchese/David Shea, Tony Williams)/Grant Harrison	US Gold	£9.99-£14.99
Super Smash TV	1992-1994	gg genesis smd sms	Probe (Adrian Curry)/Krisalis	Flying Edge	
Supremacy: Your Will Be Done (Overlord)	1990-1991	amiga c64 dos nes st timex	Probe (David Perry, Zareh Z. K. Johannes (ZZKJ), Hugh Riley, Joe Bonar, Mark Knowles, Nick Bruty, Paul Docherty, David Bishop, David Whittaker, Jeroen Tel)	Virgin Mastertronic	£14.99-£34.99
T2: The Arcade Game	1993	amiga gg pc sega cd (**chancelled**) sms snes	Probe (John Meegan, Terry Ford, Allister Brimble)/Anthony Rosbottom, Andrew Brock	Virgin Mastertronic	DM 79
Teenage Mutant Hero Turtles	1990	amiga cpc c64 msx st zx	Probe - Martin J. Bysh, Hugh Riley, Martin Walker, David Perry, Nick Bruty, Tony Williams, Alan Tomkins	Image Works	£12.99-£14.99

Название игры	Год выпуска	Платформа	Разработчик	Издатель	Цена
Teenage Mutant Hero Turtles 2 - Coin Op	1991	amiga c64 cpc dos st zx	Probe (Martin J. Bysh, Hugh Riley, Martin Walker/Neil Coxhead, Jeroen Tel/Dave Semmens, Doug Townsley)	Image Works	DM 79
The A-Team	1992	sms (**unreleased**)	Probe (Jeroen Tel)	US Gold	
The Adventures of Bond	1985	c64 cpc zx (**unreleased**)	Probe (Fergus McGovern, Brian O' Shaughnessy, Vakis Paraskeva, Mike Hughes, Kenneth Baxendale)	Probe	£9.99-£13.99
The Armada	1988	st (**chancelled**)	Probe (Alan Tomkins)	US Gold	
The Devil's Crown	1985	c64 cpc zx	Probe (Brian O'Shaughnessy)	Probe/Mastertronic	£8.99-£13.99
The Flash	1993	sms	Probe (Gary Priest, Mark Knowles, Kevin Bulmer), Jeroen Tel	Sega	
The Incredible Hulk	1994	gg genesis smd sms snes	Probe (Keith Burkhill, Eric Bailey, Anthony Rosbottom, Matt Furniss)/ David Shea, David Collins/Dan Phillips, Terry Haynes, Garry Liddon, Andrew Brock	US Gold	
The Pagemaster	1994	smd snes	Probe (Paul Carruthers, Nick Baynes, Darren Goodacre, Carl Muller), Gary Liddon	Fox Interactive	
The Simpsons: Bart & the Beanstalk	1994	gb	Softw. Creations	Acclaim	
The Simpsons: Bart vs. the World	1991	amiga gg nes sms st	Arc Developments/Imagineering Inc.	Acclaim	
The Simpsons: Virtual Bart	1994	genesis snes	Sculptured Softw.	Acclaim	
The Terminator	1991-1992	gg genesis smd sms	Probe (David Perry), Dominic Wood, Mark Knowles, Neil Young)/ Krisalis (Matt Furniss)	Virgin Games	
Tiger Road	1988	amiga c64 cpc msx st zx	Probe (Alan Grier, Alan Tomkins/ Keith Purkiss, Jason C. Brooke)	Go!	£8.99-£12.99
Tin Tin on The Moon	1989	c64 cpc dos sms (**unreleased**) zx	Probe (David Perry, Nick Bruty)	Infogrames/Virgin	£9.99-£14.99
Trantor: The Last Stormtrooper	1987	c64 cpc dos msx st zx	Probe (Brian O'Shaughnessy, Paul Docherty/David Quinn, Nick Bruty, Alan Tomkins, David Whittaker)/ David Perry	Go!	£8.99-£12.99
Trickstyle	1999	dreamcast pc	Criterion Softw.	Acclaim	
Trick Ramp Crazy	1988	c64 cpc zx (**all unreleased**)	Probe	Silverbird	
Trog!	1990	dos nes	Bally Midway	Acclaim	
Turbo Boat Simulator	1988	cpc zx	Probe/Mind's Eye (Jim Gardner, Julian Wood, J. Dave Rogers)	Silverbird	£1.99
Turbo Out Run	1989	c64	Probe (Mark W. J.Kelly, Mark Hill, Steve Crow, Jeroen Tel)	US Gold	
Turok 1-2-3	1997-2000	gbc n64 pc	Iguana	Acclaim	
Turrican	1990	c64 cpc zx	Probe (Daren White, Jason Green)	Rainbow Arts	£9.99-£12.99
Ultra Soccer	1997-1998	n64 (**chancelled**)	Probe Ent. (Shawn Hargreaves, Carl Muller, Dominic Hardy)	Acclaim	
Venom/Spider-Man: Separation Anxiety	1995	genesis pc snes	Softw. Creations	Acclaim	
Video Poker	1986	atari c64 cpc plus4 msx zx	Probe (Robert Henderson/Antony R. Lill, RVB)	Entertainment USA	£1.99
Virtual Soccer (J.League Super Soccer)	1993	snes	Probe (Simon Bland, Lloyd Chidgzey, Andy Johnson, Anthony Rosbottom, Carl Muller, Andrew Brock, Joe Bonar, Adrian Curry)	Hudson Soft	
Viz - The Computer Game	1991	amiga c64 cpc dos st zx	Probe (Martin J. Bysh, Lee Ames/ Daryl Bowers/Drew Northcott, Simon Butler, Jeroen Tel/Dominic Wood, Drew Northcott), Tony Williams (Sound Images)	Virgin Games	£9.99-£14.99
WWF Attitude	1999	dreamcast n64 ps	Acclaim Studios Salt Lake City	Acclaim	
WWF In Your House	1996	pc ps saturn	Sculptured Softw.	Acclaim	
WWF War Zone	1998	gb	Crawfish/Probe	Acclaim	
WWF WrestleMania	1989	nes	Rare	Acclaim	
WWF WrestleMania: The Arcade Game	1995	genesis pc ps saturn snes	Midway	Acclaim	
XG-2	1998	n64	Probe (Shawn Hargreaves)		
X-Men: Children of the Atom	1997	dos ps	Probe Entertainment (Mark Roll, Andrew Brock)	Acclaim	
Xevious	1987	atari c64 cpc nes st zx	Probe (Nick Jones, Nick Bruty)	US Gold/ Mastertronic	£7.99

Продажи видео игр в городе Черкассы в 90-х. Имя человека - не называю.

Первый компьютер Робик когда появился в Черкассах - с ним одну кассету давали и все, больше не было - и друг у друга - кто там с Киева привез, кто откуда привез... а потом Студию сделали... там так и оказывались кассеты - кто откуда привозил.

Я довольно поздновато купил «Робик» - я купил в 92 - м году, в Одессе, на привозе, тогда еще купоны были у нас. У нас он довольно дорогой был, я насобирал деньги и съездил в Одессу - на привозе взял готовый спаянный Ленинград-2, 48 килобайт, с клавиатурой и с двумя дисководами 5,25". Дисководы у меня у одного из первых были - Студия VG только занималась пайкой контроллеров дисковода.

Я взял это дело на поток сразу, стал собирать и запускать игрушки. И я можно сказать, первый начал продавать именно не кассеты, а на 5-ти дюймовых дисках. Я, как предприниматель, оформил поставки с заводом «Электронмаш» - покупал за безналичный расчет дискеты ящиками (обычно пару ящиков). Цены вспоминаю такие - одна дискета стоила 90 коп., а продавая я уже по 3 - 5 гривен. Дома я проверял дискеты - чтобы читались сектора. Рынок сбыта был - Дом Торговли, Юный Техник, пару комиссионок, все на договорах. Было просто много магазинчиков - зашел, договорился... Самое большое достижение - то, что я в Смеле договорился. На дизель сел... там большой универмаг и Юный Техник. В магазин я сдавал оптом пару коробок дискет 50-100 штук и потом приезжал через месяц. Почти все продавалось, опять же такое количество оставлял. И неплохо... полгода я имел хороший результат. Так же я штук 200 сдал на реализацию чистых дискет (по 1,5 грн.). Интересно было... я конверты к дискетам печатал на графопостроителе (Poltik MDG). Его так же купил с рук - кто то с Польши привез. Все хорошо печаталось, такой шрифт там уникальный - ребята даже приходили с института, курсовую печатать.

С точки зрения хакерства - никто этим не занимался тогда, не было закона. В Студии VG я покупал дистрибутив, у них были свои разработанные программы и текстовый редактор. Это была их разработка, я тогда дорого заплатил за редактор. Так же, как я уже говорил, они собирали контроллеры дисковода, можно было подключить принтер. Тогда принтеры были всего двух типов. Так же я покупал новинки игр, у меня получалось обходить защиту, которую ставила Студия. Спрос на редактор был не большим - так как мало у кого тогда был принтер. Играми я не удовлетворился даже поставками с Киева, ездил в Одессу за новинками. Чтобы обновить ассортимент, я поехал во Львов - там у них так же был магазин, взял кассет 10 с новыми играми. У меня до сих пор где то есть огромный каталог, который набирал на своем графопостроителе.

Тогда была продвинутая молодежь - у меня брали читать книгу по программированию (по Робику). Я помню четыре человека, которые ко мне часто приходили покупать игры, я и сейчас их встречаю иногда.

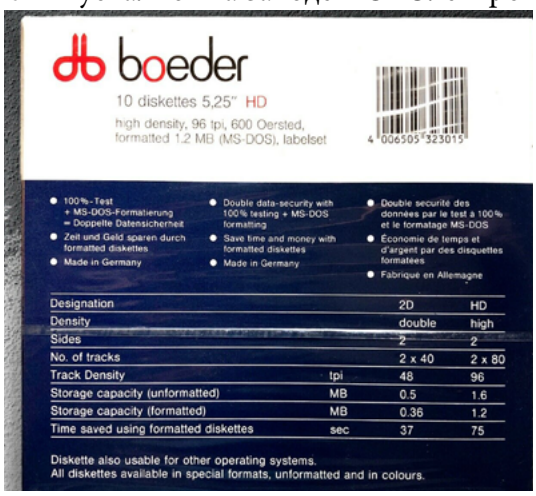
Тогда же я и в Золотоношу съездил, сдал игры в универмаг. Был договор, все как положено - я же тогда налоги платил - 9% с вала. Была книга учета предпринимателя - там можно было увидеть статистику продаж. Она есть у меня, так что все было по честному в 1993-1996 годах. А потом упал спрос на игры.

У меня было три рабочих компьютера, я постоянно что то паял - память 128 Кб, музыкальный процессор.. Защиту на свои диски я не ставил. Я вспоминаю, что брака было очень много - привез со Львова четыре дискеты с играми, на каждой было 10-15 игр. Но последние пару игр не читались. У меня было два 5,25" Тиковских дисковода, так же были 3,5" дискеты и дисководы. Но их никто не покупал тогда, так как в то время их ни у кого не было. Даже продаж игр на таких дискетах не помню, так как ни у кого не было таких дисководов. Хотя их подключать было - без проблем. Был простой переходник, но там был нюанс - вместе с компьютерами, которые приходили на Украину, шли дисководы большего объема, не 720 Кб. Дисководы на 720 Кб нигде не возможно было достать - они приходили на заводы маленькими партиями и были очень дефицитными. Дискеты - открыли завод Boeder, никаких проблем не было.



Дискеты ГМД имели только двойную плотность DD и могли быть отформатированы только до 720 - 800 кб. Дискеты по лицензии изготавливались на предоставленном оборудовании компанией BOEDER (Германия), имели высокую плотность (HD) и форматировались до 1,2 мегабайта. Дискеты BOEDER выпускались на заводе ПО «Электронмаш» (г. Киев) с 1996 по 1998 год.





ZX Spectrum 81.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
110M Hurdless	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
2D Cube	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
2D Monster Maze	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
Air Pipes	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Artillery Duel	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
Asteroidbelt	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
BallBlaster!	2018	Sir Morris Bigg		
Bigg Oil	2018	Sir Morris Bigg		
Boray Gammon	2016	Boray		
Bounce Redux	2018	Donkey Soft	Monument Microgames	
Boxing	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Break Out	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Calculus Mazximus	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
City Escape	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
Catcher	2018	Donkey Soft		
Clay Pigeon Shoot	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
CroZXy Road	2015	Bob Smith		
Cygnis	2015	Freshlamb		$5
Dodgems	2019	Johan "Dr Beep" Koelman		
Dr Who	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Fruitmachine simulator	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Fruits	2017	Donkey Soft		
Gold Hunt	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
H-Tron	2018	Robert K		
Hidden Picture	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Highway	2019	Johan "Dr Beep" Koelman		
Humpty Dumpty Egg Drop	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Iron ZXlider	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
K-Bird	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Knossoss	2015	Kweepa		
Lode Runner	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Long Jump	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Mage: The Enchanted Crystals	2018	Revival Studios		$4,99
Minesweeper 1K	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Minigold	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Minitaurus	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Moonlander	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Olympic Swimming	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Queens	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Rabbits	2017	Johan "Dr Beep" Koelman		
Ricochet	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Roadracer	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
RUB-1K	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Runaway Car	2017	Lardo Boffin		
Rush	2015	Revival Studios		9,95 euros
Scrap Yard Scrapes	2015	Kweepa		
Shifted	2015	Revival Studios		3,95-9,95 euros
Snake 1K	2016	Johan "Dr Beep" Koelman		
Space Rescue TS-1000	2017	Donkey Soft		
Staying Alive	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Stupid Cupid	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Tau Ceti	2015	Freshlamb		$5
U-Bend	2015	Bob Smith		
Vulcan Expansion Pack	2015	Daniel Baines		
Weedkiller	2018	Johan "Dr Beep" Koelman		
Zedragon	2018	Sir Morris Bigg		

Commodore VIC 20.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
2 Horror Games	2017	Jeff Daniels		
Alien Invasion	2018	D. Bucci		
Athanor	2016	Majikeyric		
Bomb Jack Revisited	2018	ops		
Cask Jumper	2017	tmy10100		
Cavern Explorer	2018	D. Bucci		
Cheese And Onion	2017	Misfit, The Future was 8 bit, Tynemouth Softw.		£25.00
Chinese Patience	2018	vicist		
Cross Chase	2017	Fabricio Caruso		
Demons of Dex - Eino's Quest	2015	Petri Häkkinen		
Doom	2013	Kweepa		
Dr. Ultra + Snake	2018	tokra		
Dropout	2016	Aleksi Eeben		
EightBall	2018	Bobbi		
Escape	2018	Rainer Kappler		
Exit Plan Z	2016	Ryan Liston (R'zo)		
Exit Plan Z II	2018	Ryan Liston (R'zo)		
fcbpaint-0.9	2019	tlr		
Flip Flop 4	2017	vicist		
Game Theory	2016	Jeff Daniels		
Global Game Jam	2019	tokra		
Hat Trick	2016	Vic Porter		
HI-LO	2019	vicist		
Innuh's pyramid	2018	D. Bucci, A. Torrelli, M. Severi		
It Came from the Grave	2016	Jeff Daniels		
Kikstart	2018	Victragic		
Legend of the Lost Catacombs	2017	Ryan Liston (R'zo)		
Mah Jongg	2016	Mike		
Manic Miner	**2018**	**Steve McCrea**		
Meteor Wave	2017	tokra		
Micro Vicious 1.0 - 2.0	2016	Ryan Liston (R'zo)		
Mine Sweep Mini	2015	Donkeysoft		
Minisketch	2016	Mike		
NinjaTerm	2017	Payton Byrd		
NitroWheels	2017	Enrico Bruttomesso		
Pentagorat	2016	Mika Keränen, Daniel Kahlin		
Péter és Pál	2016	Miklós Tihor, András Laczi		
Popeye-2015	2015	Adrian F		
Pyrotech	2018	FG Soft		
Runner	2018	Rainer Kappler		
R'zos Vic collection of 2015	2015	Ryan Liston (R'zo)		
Snakesss & Laddder	2018	vicist		
Spikes	2018	Majikeyric		
prndump	2017	srowe		
Super Vic	2018	Mike		
Telengard	2016	Nathan Butcher		
VIChaos	2017	Vic Porter		
VICrossroads	2016	Vic Porter		
VIC Hunt	2017	tokra		
Vic McKracken	2017	tokra		
Vicmine	2015	litody		
Vixmas 2018	2018	Veuat		
Winnetou	2016	Miklós Tihor, András Laczi		
Zombie Calavera Prologue	2018	Majikeyric, NaThan, Uctumi		

Oric.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Blakes 7	2017	Chema	Defence Force	
edge	2017	Dr Psy Totoshampoin	A&F softw.	

Atari ST.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
3plex	2015	Martin Simecek,Mario Krix	Mato Simi	
Adventure	2015	Avery Lee, Warren Robinett		
Blok Copy	2017	Jason Kelk, Andy Vaisey	Cosine	
Bobby Bearing	2016	Mariusz Wojcieszek, Trevor Inns, Jose Pereira, Toby Egglesfield, Marek Peout		
Crescent Solitaire	2018	Frantisek Houra, Zdenek Eisenhammer		
Dye	2016	Cristian Kruger		
Glider Fight	2015	Jan-Sören Haas	Virtual Dimension	
Great Green Adventure	2017	Daniel Kozminski, Jacub Machnio		
Jack the Nipper	**2017**	**Mariusz Wojcieszek**		
Raiders of The Lost Ark	2016	Howard Scott Warshaw, Avery Lee		
Rain of Terror	2016	Rob Schlortt, Eric Henneke		
Space Harrier	2018	Chris Hutt		
Spellbinder	2017	Frantisek Houra, Etan Shirron, Dan Shirron, Jose Pereira, Zdenek Eisenhammer		
Spycat	2016	Frantisek Houra, Peter Scott, Michal Szpilowski		
Stunt Car Racer	2018	Christian Kruger, Frantisek Houra		
Superfly XL (lite)	2017	Patjomki,Irgendwer, Miker		
Tensor Trzaskowskiego	2017	Rafal Chabowski, Kamil Walaszek, Makary Brauner		
The Saga of the Erik Viking	2015	Pete Austin, Sue Gazzard	Homesoft	
The Way of the Exploding Fist	2017	Frantisek Houra, Richard Costello		
Time Pilot	2018	Waldemar Pawlaszek, Jaroslaw Padula, Remigiusz Zukowski		
Tornado	2017	Holger Bommer		
Total Eclipse	2018	Adam Wachowski, Jose Pereira, Michal Radecki		
Ziggy	2018	Frantisek Houra, Dean Lester		

Atari Jaguar.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Absorbierer	2015	Luchs Soft		
Alice's Mom's Rescue	2015	Orion		
Another World	2015	Sebastien Briais, Eric Chani, Jean-Francois Freitas		
Arkanoid: Revenge of DOH	2018	CyranoJ		
Arne – Jäger des Jags	2015	Luchs Soft		
Astro Storm	2017	Sporadic Soft (Rik)		$70
Ausweichmanöver	2015	Luchs Soft		
Bexagon	2018	Bello Games		
Boxx 2	2015	Lemming 880		
Crumbs!	2018	Sporadic Soft (Rik)		
Custodian	2017	Piko Interactive		$65
Defender of the Crown	2018	Cinemaware		$70
Escape 2042	2017	Orion		$70
Flappy McFur	2016	BitJag		
JHL 15	2015	Ringler Productions (Frédéric C. Moreau)		
Llamatron 2112	2017		Atari Age	$70
Moon Patrol	2015	CyranoJ		
Rebooteroids	2016	Reboot		
Stunrunner Clone 2018	2018	Vladr		
Switchblade	**2017**	**Piko Interactive**		
The Last Strike	2018	Reboot	Atari Age	
Treasure Island Dizzy	**2018**	**The Oliver Twins**		**$60**
Uwol Quest For Money	2017	budgames		
Xenon 2 - Megablast	2016	Jones Cyrano,Mark Coleman, Nils Feske	Jagpad	

Amiga.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
10x10	2015	Rob Hewitt		
Acorralado	2018	Amiga Wave		
Alco-Copter	2018	Alpha One		
Alehop	2017	Zener, Estrayk		
Alter Ego	2015	Wanted Team		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
AMIner	2018	tehKaiN, softiron		
Amishion Impossible	2018	Erik Hogan (Earok), LianneThy, Anthony Lau, Koyot, Simone Bernacchia (JMD)		
Arctic Moves (Reverse Engineered Modification)	2017	Luis Mariano García Corral, Philippe Guichardon (Meynaf), Ignacio Ruiz Tejedor (Snatcho), Luis Mariano García Corral, Rubén Rubio, Federico Garcia		
Barbarian +	2018	Raster Wizards		
Blake Stone: Aliens of Gold	2017	Michael Maynard, James T. Row, John Carmack, Debra Berry, Jeff Dee, Jerry Jones, Robert Prince		
Blake Stone: Planet Strike	2017	Jam Productions		
Blocky Skies	2016	Enable Softw.		
Blue Escape	2017	Amiten		
Bomb Jack Beer Edition	2018	Graeme Cowie,Simone Bernacchia		
Boxx 2	2015	Lemming 880		
Boxx 3	2017	Lemming 880		
Brus Lii	2017	Amiga Wave		
Catacomb 3-D: The Descent	2016	Pascal Papara		
Center Court Tennis 2	2016	Gernot Fritsche		
Choctris	2018	R. Krajcarz, Czeslaw Mnich, Andrzej Drozd		
Coco Banana	2018	Johnny Acevedo, Luis Fernandez, Dani Hermans		
Crazy Priest	2017	Piotr Sznapka, Tomek Derent, Simone Bernacchia		
Cuento de Navidad: A Christmas Carol	2018	José A. Gonzáles (Jojo 073), Cueik		
Dino Runner	2018	H. Spring		
Easter Egg	2016	Amiga Fans, Czesław Mnich, Andrzej Drozd		
Elfie The Unicorn: Chapter One	2018	Foxman, Flat Hamster, Christian (Fox) Giehsing, Simon (JMD) Bernacchia, Roland (triace) Voß		
Else we get mad!	2017	Amiga Wave		
Elves' Dreamland	2015	nittamituaki, Niilo Paasivirta		
Father Christmas vs Dinosaurs	2018	E-Penguin, Michael / Nuance		
Furtum Sacrum: Dark Time	2018	José A. Gonzáles (Jojo 073), Zoltar		
Giana Sisters Special Edition	2016	Thomas Hertzler, Erik Hogan (Earok)		
Golden Wing	2018	Copper Sky		
Heart Of The Alien	2016	Michael Burton, Dalibor Javorcek		
Help my cat!	2015	Bugala, Kyberjan/Cyberian		
Heroes of Gorluth	2018	AMIworx		
Impsbru	2017	approxit		
Insidia	2018	Czeslaw Mnich		
Jay the Miner	2015	M. J. Nurney		
K C Munchkin	2018	Gary James, PacManRed		
Kaizokuban	2018	Amiga Wave		
Karateka (Reverse Engineered Modification)	2016	Philippe Guichardon (Meynaf)		
Killer Bees	2017	Gary James		
Lumberjack	2017	Cobe, Lemming 880		
Lumberjack Reloaded	2017	Cobe, Koyot		
Max Knight	2017	Pixel Nation		
Maxwell Mouse And The Missing Game Mystery	2015	Remainder Softw.		
Meteor Defender	2015	Ecalius Softw.		
Mink Gold Return	2018	DJP Digital Team		
Mini Legión	2018	Irongate		
Mini SWAT	2018	Amiga Wave		
Mirror	2017	Zener, Sandman, Estrayk		
More! Lemmings	2016	Amiga Jay		
Mutant League Hockey	2015	Catfish		
Nutmeg	2018	Czesław Mnich		
Oubliette	2016	James Wilkinson, cesarloose, Nintendo, TobbX		
PoNG4	2018	Cobe, José A. Gonzáles (Jojo 073)		
Pong 4k	2018	Haunted House		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Power Glove Reloaded	2019	Lazycow	RGCD	£15
PuzCat	2015	Amy Worthington		
Quasarius	2017	Raliza Softw.		
Reshoot	2016	AMIworx		
Retro Wars - Episode IV 1/4	2017	Amiga Wave		
Rick Dangerous the other Levels	2015	M. J. Nurney		
Road Awenger	2018	Erik Hogan (Earok), John Tsakiris (Tsak)		
Roadtrip	2017	Raliza Softw.		
Santa Chaos	2018	Raliza Softw.		
Sinbad and the Throne of the Falcon	2018	Philippe Guichardon (Meynaf)		
Sir Ababol	2018	Goblins		
Slez	2017	Johannes Lipp, Holger Kral		
Solomon's Key 2	2015	Oookami Games		
Sqrxz 3: Adventure For Love	2015	Retroguru		
Sqrxz 4: Cold Cash	2016	Retroguru		
Standard Deviation	2017	CoSoft		
Starquake	**2018**	**TOS Brothers**	**Psytronik/Fusion Retro Books**	
Star Dust War	2018	Electric Black Sheep		
Sweep Out	2018	Crisot		
Tales Of Gorluth: The Legacy Of The Travelling Magician	2016	AMIworx		
Tanks Furry	2016	Project R3D		
Terrahawks	2017	Gary James		
The Dream of Rowan	2017	Amiten		
The Game	2015	David Eriksson		
The Kiwi's Tale	2018	Erik Hogan (Earok), Kahra Scott James, Poulima Salima, Daniel Thomas, Rhys Buter, Marshall Smith		
The Shadows of Sergoth	2019	Double Sided Games		
The Zing	2018	José A. Gonzáles (Jojo 073), Zoltar, Cueik		
Tiger Claw	2019	Lazycow	RGCD	£15
Time Gal	2017	Erik Hogan (Earok), John Tsakiris (Tsak)		
Total Pattern	2016	Digital Team		
Trap Runner	2018	Retroguru		
Tronic Kids	2018	Amiga Factory		
Uwol, quest for money	2018	Icevan, Shiru, Anjuel, Fireboy, Augusto Ruiz		
Vampire: Curse Of The Night	2016	Chipmunk		
Worthy	2018	Pixelglass		
Xenopew	2015	Lemming 880		
Zerosphere	2015	Code Red		

Amstrad CPC.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
18th Century Invaders	2018	Lourdes Mas Lillo, Sid-Ali Eric CRENIER		
2legends	2015	Rubi		
3D Racing One	2018	Jose Javier Garcia Aranda		
464 Crusader	2016	Ismael Pineiro Ramos		
4676 - Invasion	2017	Invasion (Mario Gonzalez Alvarado, Rafael Navarro Estrella, Cristina Ponce Garcia)		
4 To 4 Back To The Future	2015	Kukulcan, Herve Monchatre, Ced, Ixian Factory		
77 Attempts	2018	Alvaro Jover, Jordi Amoros, Cristian Garcia, Alvaro Jover		
A Prelude To Chaos	2016	Ego Trip		
Adios A La Casta - Episode 1	2016	4 Mhz (Javier garcia Navarro, David Donaire Sanchez, John McKlein)		
Agent 006	2017	APL Soft (Adrian Frances Lillo, Pablo Lopez Iborra, Luis Gonzalez Aracil)		
Akalabeth World Of Doom	2015	Fessor		
Aliens Attack	2018	Ross Simpson		
Amsthrees	2016	Glasnost Corp (John Lobo)		
Anunnaki	2016	Jose Javier Garcia Aranda		
Athanor 2 - La Legende Des Hommes-Oiseaux	2018	Safar Games		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Baba's Palace	2017	Rafa Castillo, John McKlain		
Back To The Disco	2015	Disco		
Balls	2017	Manuel Alberola Torres		
Banana's Recovery	2016	Booma (Javier Buendia, Jose Manuel Puentes)		
Bank Acreturns	2018	Arturo Zambrano Perales, Baptiste Samper De Diego, Daniel Gonzalez Luque		
Basket Cases	2017	CNG Soft (Cesar Nicolas Gonzalez)		
Bears!	2017	Sohde		
Bitume	2017	Arnaud Bouche		
Bonfire	2015	Mythia Fire		
Bounce	2015	Ego Trip		
BringRGBack	2018	Edward Thomas Owen Nolla, Ivan Palacios Verano, Javier Richarte Grad, Antonio Rios Vila		
Brutal Fighters	2017	Moose Ninja (Pablo Antonio Gadea Martinez, Angel Ismael Martin Oliveira, Gemma Mas Lillo)		
C.I.A Adventure	2016	Carsten Dost		
Cannibalator	2016	Trabitboy		
Cannon Duels	2018	David Asta		
Cat Pang	2018	Debora Galdeano Gonzalez, Marines Anton Castello		
Cero Absoluto	2016	ESP Soft (David Macho, Manuel Gomez Alcaide)		
Chaos Rising	2018	Ego Trip		
Clevermind	2019	Kukulcan, Christophe Petit, Ced, Rayxamber		
Chibi Akumas Episode 1 Invasion!	2016	Keith Sear		
Chibi Akumas Episode 2 Confrontation!	2017	Keith Sear		
Color Crabs	2015	Malva		
Color Flood	2017	Stephane Gourichon		
Combat Pilot	2017	Edouard Berge		
Cool Box	2016	Ross Simpson, Mr. Lou		
Cosmic Wars - Martian Wars	2016	PuzCPC, Ultrasyd		
CPC Legends	2015	Monje SAKI (Javier Hernandez, Felix Escalona, John Castro)		
CPC Tanks	2015	CPZero		
Crimson Knight Adventures	2018	Carlos Soler Mujeriego, Enrique Vidal Cayuela, Alejandro Gutierrez Martinez		
Cris, Odd Prelude	2017	Dreamin'Bits (Gabi Tainus, Alberto Hache, Jose A Martin)		
Cuchara Voladora	2018	Sergio Perez Perez, Borja Garcia Pizarro		
Dead Warrior	2016	AberracionUno (Miguel Cordoba Alonso, Jorge Puerto Esteban)		
Deeper Warrens	2018	Kukulcan, Ced		
Defence	2016	Markus Macherey		
Dethroned	2017	Royal Researchers (Alejandro Roca Vande Sype, Victor Conejero Vicente, Ruben Sanchez Cuenca)		
Doomsday Lost Echoes	2016	Alberto Riera, Dani Castano, Themistocles Papassilekas		
Dragon Attack	2016	Bitplane Technomantes (Paul KOOISTRA, Harris Kladis, Herve Monchatre)		
Drain	2015	Noxtale 2		
Duck Out!	2017	CNG Soft (Cesar Nicolas Gonzalez)		
Earth Defender	2017	TOJO (Thomas Cafaro Fernandez, Marta Tirado Asencio, Jorge Garcia Valera)		
Eiro's Bridge	2017	Wasted Horchata (Alexei Jilinsky, Laura Hernandez Rielo)		
El Cetro Del Sol	2015	Toni Pera		
El Concurso	2017	LWS Soft (Tomas Penalver)		
El Linaje Real	2017	ESP Soft (Gg, David Macho, John McKlain, Carlos De Ana, Lopez Espi)		
El Misterio De La Isla de Tokland	2015	David Macho, MiguelSky, Mauricio Munoz Lucero	ESP soft	
El Parque De La Ilusion	2017	Antonio Corpas Cuenca, Carmen Arroyal Calero		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
El Reino Del Color Y Sus Combinaciones	2016	Antonio Corpas Cuenca		
El Reno	2017	ESP Soft (Gg)		
El Tesoro Perdido De Cuauhtemoc	2017	"4 Mhz (Javier Garcia Navarro, Juan Esteban Olmo Mari, John McKlain, Soraya Pacios Arias)"		
Elf La Aventura	2016	Defecto Digital Studios (Javy Fernandez)		
Elfo Saves Christmas	2018	Luke Blanes Duffy, Miguel Angel Garcia Gandia		
Elliot	2016	Approxbit (Antinio Villaescusa Martin, Francisco Javier Abellan Abenza)		
Endless Brawl	2015	Neon Games 2		
Escape From Atlantis	2017	Carsten Dost		
Escape From Soviet Science And Detention Base	2016	Carsten Dost		
EucaliptouS	2017	Manuel Sagra De Diego		
Find Red	2017	Ross Simpson		
Firewall Wars	2016	Navy Xicken (Ivan Rodriguez Ferrandez, Alejandro Reyes Albillar)		
Firewheel	2016	Mr. AMS		
Fitzroy And The Infestation	2018	Awergh (Adrian Parker)		
Fitzroy And The Missing Chair	2017	Awergh (Adrian Parker)		
Fitzroy And The Power Wells	2016	Awergh (Adrian Parker)		
Flatuland	2018	Benito Nemesio		
Fly Board	2015	Caliv Games (Cesar Ivorra Oliver, Alex Almira Molla)		
Foosball F3	2018	Miquel Quique		
Four Mile Island	2016	Carsten Dost		
Fresh Fruits & Vegetables	2017	Jose Javier Garcia Aranda		
Frog A lot	2015			
Galactic Tomb	2018	Raul Simarro, Juan Esteban Olmo Mari, John McKlain, Carlos De Ana, Lorena Azpiri		
GeNe	2016	Los Rodriguez (Gaspar Rodriguez Valero, Nerea Castellanos Rodriguez)		
Get The Cash	2016	Ross Simpson		
Get The Cash !	2016	Ross Simpson		
Ghosts'N Goblins (for CPC+)	2018	Xifos, Julien Nevo		
Golden Tail	2016	Juan Jose Martinez		
Green Falls	2016	Carsten Dost		
Guss's Death, An Exercise In Interactive Fiction	2016	Carsten Dost		
Haciendo Campanya	2016	Coco Team (Miguel Angel Garcia Honrubia, Ruben Rodriguez Pardo)		
Hair Boy	2016	Carlos Sevila		
Harrier Revenge	2016	Independiente (Alfonso Jose Rodriguez Gomez, Antonio Rebollo Berna)		
Harvest Day	2018	Jose Manuel Ladron De Guevara Garcia, Alvaro Molina Garcia, Daniel Saura Martinez		
Hero Magic	2016	Iron Devs (Ivan Pastor Simarro, Jimy Andres Paris Urena, Evtim Toshkou Toshev)		
Heroes Rescue	2016	Defecto Digital Studios (Javy Fernandez)		
Hire Hare	2016	CNG Soft (Cesar Nicolas Gonzalez)		
Hong Kong Hustle, 1997	2017	Carsten Dost		
I Walk Alone	2015	Carlos Alvaro		
Ice Slider	2016	Ego Trip		
Imperial Mahjong	2016	Cargo Soft (Julien Nevo,Sylvestre Campin)		
Indigo	2018	David Azuar Alonso, Jose Antonio Agullo Garcia, Elza Sarrias Alieva		
Invade Space	2018	Pablo Fraile, Ismael Bertaiba, Manuel Juarez		
Jack the Ripper	2018	John Wilson	Zenobi Softw./Pension Product.	
Jarlac	2018	Toni Ramirez, Alex Layunta, Jose A. Martin	Retrobytes Productions	
Jewel Warehouse	2016	Ego Trip		
Jumping Jack	2016	40 Crisis		
Junior	2015	Miguel Sky		
Killfield	2016	Paradox (Enrique Molto Ferre, Jose Luis Munoz Perinan, Ruben Perez Cristo)		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Killing Machine	2018	Pablo Aragones Lopez, Gilberto Jesus Brito, Airam Perez Catala		
KimoHiyoko	2018	Alvaro Amador Ruiz		
Kung Fu Guns	2016	BitBitJam (Francisco Jose Gallego Duran, Joe Mc Alby, Jon Cortazar)		
La Java Du Prive	2017	Froggy Softw. (Herve Monchatre)		
Laser Boy	2017	Carlos Sevila		
Last Target	2018	Snake Plissken		
Legend Of Steel	2018	Daniel Ponsoda Montiel, Luis Fernando Perez Perez, Juan Miguel Castillo Zaragoza		
Let's Go !	2015	Morri		
Lounge Gladiator	2015	Pyxies (Alberto Martinez Martinez, Josep Domenech Mingot)		
Lunatic	2018	Jorge Marco Esteve, Gema Moreno Compan		
Lycanthropy	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Magic Mirror	2016	Carsten Dost		
Magica	2016	Juan Jose Martinez, Vanja Utne		
Man About The House	2018	Gareth Pitchford		
Mas To The Past	2015	Antrax CPC (Rosenn23, Jota, Guiferviz)		
Maze Adventure	2016	Piterayo (Albert Sirvent Jerez, Alejandro Padilla Lozoya, Carlos Blaya Cases)		
Megablasters - Escape From Castle In The Clouds	2015	Project Argon (Axelay, Rex, John McKlain, Herve Monchatre)		
Micronoid	2015	Markus Hohmann		
Mike The Guitar	2018	Sebastian Brauert, Uwe Geike, Andy Green		
Mini Ball Maze	2017	Ross Simpson		
Mini Invaders	2017	Jose Javier Garcia Aranda		
Mini Pong	2017	Jose Javier Garcia Aranda		
Miser	2016	Carsten Dost		
Moon Man	2017	Bytes The Dust (Pablo Bey Cabrera, Yerai Pastor Quiles, Adrian Aura Nieto, Alejandro Reyes Albillar)		
More Than A Prison	2015	LTS Games Team		
Mutante Montoya	2016	Jose Javier Garcia Aranda		
My Galaxy	2017	Ay My Studios (Jesus Fernandez Vidal, Manuel Quirante Artiaga)		
Neptune's Caverns	2016	Carsten Dost		
Next Track	2016	Async Team (Hector Medina Santamarina, Pablo Torregrosa Vera, Samuel Navarro Garcia)		
Nibiru	2016	Jose Javier Garcia Aranda		
Nightmare Fortress	2017	Petaflopis (Natalia Bernal Perez, Alvaro Esteve Bernabeu, Placido Antonio Lopez Avila, Alvaro Jover Alvarez)		
Nosferatu	2017	Carsten Dost		
NWQ	2015	Gamestorming (Gacel Ivorra, Josep Perez, Isma P. Ramos)		
Oceano	2015	Ego Trip		
Operation Alexandra	2018	"4 Mhz (Javier Garcia Navarro, Rafa Castillo, John McKlain)"		
OPQA vs QAOP - The Final Battle	2018	Manuel Sagra		
Out Of This World	2016	Geco		
Outlaws	2016	Retrobytes Productions (Toni Ramirez, Alex Layunta, Jose A. Martin)		
Over Heap	2018	Juan Lopez Quiles, Jose Luis Gomez Anton, Alejandro Aliaga Hyder		
Paddle Up!	2017	Ross Simpson		
Pandemia XXI	2018	LWS Soft (Tomas Penalver)		
Paranormal Outbreak	2015	Noxtale 1 (Albert Sirvent, Alberto Salieto, Carlos Oliver)		
Penalty Kicks	2018	Sakis Kaffesakis		
Pentomino	2017	Markus Macherey, HAL 6128, MmcM		
Phantis Legacy	2017	Kukulcan, CED, Rayxamber, Julien Riet		
Picrocs	2016	Amaury Durand, Herve Monchatre		
Pingu Soccer	2016	PanZ (Pablo Requena, Marisa Risueno, Marcos Gonzalez, Hector Molina)		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Pink Pills Manic Moritz And The Meds	2018	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Andy Green		
Pirate Island	2017	Carsten Dost		
Piti	2017	Socket War (Carlos Jimenez Quinto, Santiago Martinez Gutierrez, Angel Gonzalez Cobo)		
Pixel Brawl	2017	SpTrGames (Javier Martinez Arias, Salvador Mateo Tomas, Jordi Serna Valero)		
PL Man Survival	2017	Uninstall Studio (Francisco Jose Lavale Narciso, Manuel Escorza Quinto, Sergio Molero Garcia)		
Platform Climber	2015	"Francisco Jose Gallego Duran "		
Profanation 2 - Escape from Abu Simbel	2017	4 Mhz (Javier Garcia Navarro, Daniel Celemin,Juan Esteban Olmo Mari, Soraya Pacios Arias, John McKlain)		
Project Nova	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Project X	2016	Poisonous Department (Joan Reig Domenech, Segio Alcaraz Sanchez)		
Proton Smoke	2017	Daniel Finestrat Martinez, Angel Navarro Martinez		
Race 2018	2018	Baptiste Bideaux		
Railways	2016	Trewdbal Productions		
Raimbo	2017	To Bee (Robert Esclapez Garcia, Jesus Perales Hernandez, Julia Garcia Martinez, Marcos Gonzalez Verdu)		
Reds Exit	2017	Ross Simpson		
Ramsbottom Smith And The Quest For The Yellow Spheroid	2018	Gareth Pitchford	Zenobi Softw.	
Red Meets The Grumpy Grumbles	2018	Ross Simpson		
Redemption	2015	LTS Games Team		
Redsea	2018	Angel Jesus Terol Martinez, Carla Macia Diez, Raquel Gonzalez Roma		
Regreso Al CPC	2015	Antonio Corpas Cuenca		
Retro Boom	2016	Retro Boom (Juan Sanchez Almendro, Pablo Campos Albert, Alvaro Mas Menendez)		
Ring Ring Warrior	2016	Aberrantes (Miguel Paniagua Muela, Manuel Gomez Camara, Jose Maria Ortiz Garcia)		
Robbie Strikes Back!	2017	Salva Kantero, Felipe Monge, Beyker, Dany Cantero, Masterklown		
Robobit	2016	Robobit (Cristina Rivera Baydal, Miguel Sancho Pena, Fernando Verdejo Moreno)		
Rogue Descender	2017	Graham Briggs		
Rolla Blaze	2017	Pedro Dueso Fernandez, Jesus Hernandez Fernandez, Amanda Oliver Calero		
Rotating Rainbow	2017	Antonio Corpas Cuenca		
Run CPC	2015	Ervin Pajor		
Scape	2015	MMT Studio		
Sceptre Quest I	2016	Carsten Dost		
Seaside Sourcery	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Sidegun	2016	Radical Panda (Sergio Huertas Ferrandez, Eduardo Ibanez Frutos, Rafael Soler Follana)		
Silly Number Guessing Game	2017	Ross Simpson		
Sherlock Holmes The Lamberley Mystery	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Silverwolf	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Sir Ababol II The Ice Palace	2016	The Mojon Twins (Anjuel, Maribip, na_th_an, Kendroock)		
Skool Daze	2015	Joseman		
Snake Amstrad	2015	Neon Games		
Snake Bubble	2018	David Ramon Sevilla, Jose Vicente Anton Coy		
So I Mangled My Momcpc	2017	Carsten Dost		
Sos Aereo	2015	Antonio Corpas Cuenca		
Space Ball	2018	David Torrijos, Emilio Serrano, Jose Manuel Malagon		
Space Cowboy	2018	Israel Roman Alvarez		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Space Invaders Arcade Emulato	2016	40Crisis		
Space Moves	2015	Toni Ramirez, John McKlain		
Space Pest Control	2015	Juan Jose Martinez, Raul Simarro		
Space Phantom	2018	Jose Javier Garcia Aranda		
Space Rivals	2015	LuBlu Entertainment, Mr. Lou, Blue Angel		
Space War	2016	Equipo Bucle (David Segarra Rodriguez, Jaume Lloret Enriquez)		
Subway Scavenger	2017	Carsten Dost		
Sudoplus	2017	Amaury Durand		
Super Thordercam	2015	Carlio (Emilio Molina Reig)		
Super Wrestle	2015	Lachlan Keown		
Survival	2016	Carsten Dost		
Tank	2018	Adrian Bardisa Serrano, Aroiel Palma Arriaga, David Ruiz Falco		
Taulellets	2018	Vicente Javier Jimenez Vazquez		
Templarius Maximus	2015	CPHero (Sergio, Jaume)		
Temple Scape	2017	Andres Ferre Garcia, Jair Abel Jimenez Bellocchio		
The Adventure Of Amy Concave	2015	Ego Trip		
The Adventures Of Timothy Gunn	2018	CNG Soft (Cesar Nicolas Gonzalez)		
The Adventure Volume One	2017	Carsten Dost		
The Crypt	2018	Danny Gabriel Rivera Solorzano, David De La Calle Sancho, Pablo Manez Fernandez		
The Crystal Of Nebumeth	2016	Carsten Dost		
The Dawn Of Kernel	2018	Juan Jose Martinez, Dylan Barry		
The Dogboy	2018	John Wilson	Zenobi Softw./Pension Productions	
The Gods Of War	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
The Great Battles Of Magistar	2016	Sn9495 (Andres Carpena Latour, Alejandro Aleman Arnau)		
The Grenade's Conquest	2016	Subxplosion (Andreu Ordonez Arboleda, Carlos Aniorte Llanes, Adrian Garcia Garcia)		
The Islands Of Sinbad	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
The Journey Of Marco Polo, 1271	2017	Carsten Dost		
The Last City	2017	Carsten Dost		
The Last Debt	2018	Manuel De Santiago Canet, Alicia Nunez Alcover, Jasmina Rais Martinez		
The Last Fighter	2016	PatatasAsadas (Stoycho Ivanov Atanasov, Julia Martinez Valera, Aitor Vidal Arnau)		
The Legend Of Anubis	2016	Core Studio (Adrian Gonzalez Herrera, Mateo Bernal Montoya, Jose Roberto Martinez Gras)		
The Life Of A Lone Electron	2018	Gareth Pitchford		
The Longest Automobile Race, 1908	2017	Carsten Dost		
The Mapper	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
The Mary Celeste	2018	Carsten Dost		
The Melarkian	2016	Carsten Dost		
The Orient Express, 1923	2017	Carsten Dost		
"The Quest Zen The Quest"	2018	John Wilson	Zenobi Softw./Pension Productions	
The Quest For The Holy Snail	2018	Gareth Pitchford		
The Return Of Traxtor	2015	Raul Simarro, Juan Jose Martinez		
The Rookie Thief	2018	Yolanda Cruz Girona, Antonio Rios Vila		
The Search For The Nether Regions	2018	Gareth Pitchford		
The Shadows Of Sergoth	2018	Christophe Petit, Ced, Herve Monchatre		
The Spirit Of Halloween	2018	Sebastian Matheu Martinez, Alvaro Belmar Mas, Tudor Nicolae Mateiu		
The Treasure Of Elgon	2017	Carsten Dost		
The Treasure of McDooby's Mansion	2016	Carsten Dost		
The Trouble With Trolls	2018	John Wilson	Zenobi Softw.	
Thy Dungeonman Ultimate Edition	2017	Epyteor (Jonah Tasteful Mr Ship)		
The Vampire Bunny	2016	Carsten Dost		
The Walking Mummies	2015	Cococode (Rafa Macho Alcaraz, Gala M. Garcia Sanchez)		
The World War Simulator Part II	2018	Toni Ramirez, Alex Layunta, Jose A. Martin	Retrobytes Productions	

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Top Top	2015	Rantan Games (David Giron Jareno, Sandra Garzon Hernandez)		
Tour De France Bicycle Race	2017	Carsten Dost		
Tower Of Despair	2016	Miguel Sky		
Tower of Rubble	2017	Morri		
Tradworld	2016	Mar (Aaron Colston Avella Hiles, Marina Lopez Menarguez, Ruben Moreno Mora)		
Treasure Dungeon 2	2017	Carsten Dost		
True Colors	2015	Nucleus (Alex Verdu, Manuel Gomez)		
Try To Run Away !	2017	LWS Soft (Tomas Penalver, John McKlain)		
Tubby Runner	2017	Wiremu Te Kani		
Tunnel Effect	2017	0xDEF (Francisco de Borja Anton Valero, Enrique Mas Candela, David Ivorra Piqueres)		
Turn Quest	2017	Morri Soft, Mr. Lou		
Turtle Slam	2018	Jose Miguel Gomis Anton, Guillermo Lloret Talavera, Carlos Perello Camacho		
TV Ball	2016	Geco		
Two Finger Death	2018	Adrian Gordo Prieto		
Ufo	2017	Bit Beam (Angela Pastor Garres, Asier Manzano Arevalo, Pedro Julian Garcia Ruiz)		
Uncle Tays' House Adventure	2017	Carsten Dost		
Vector Vaults	2016	Alberto Rodriguez Martinez		
Virusdog	2016	Kukulcan, CED, Herve Monchatre, Ixian Factory		
Void Hawk Z	2015	Sr. Goodie Solo (Francisco Gomez)		
Voyage To Neptune, 2100	2017	Carsten Dost		
Weaver Of Her Dreams	2018	John Wilson	Zenobi Softw./Pension Productions	
Westward Ho! 1847cpc	2017	Carsten Dost		
World Threat	2015	Retro Programming		
X-Cape	2017	Compu Team (Alvaro Moreno Alberola, Gonzalo Molina Gallego, Unai Garay Maestre)		
Xalk Version Deluxe	2017	Anthony Henriques		
ZRealms 80bc	2015	Bit Bit Jam (Hector Linares, Francisco Jose Gallego Duran)		
Znax	2015	Shinra (Adrian Destugues, CED)		
Zombi Terror Reloaded	2016	"Bitzarro Games (Jesus Mayoral, Manuel Gomez Alcaide, David Macho) "		

MSX.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
10 Line Shooter	2016	Ñuño Martínez		
4C	2018	Jos'b		
50 Metres	2018	cobinee		
Amaterasu Complex	2016	MSX Tensei Kobo		
ANMA Limited Run Heritage	2017	Anma	Matra	
Andrea Petkovic Torneo de Tenis	2017	José Soto Gándara (joesg)		
Any Treasure Day	2018	Timmy		
Arcomage	2015	bit Vision		
Assembloids Basic V3.5	2017	C. Luca		
Bakamoe Bunny	2015	Matra		
Bang	2016	System Ready		
Beach Ball	2016	Imanok		
Bee	2016	N.I.		
Bird & Chairs	2017	N.I.		
Bird SC4	2017	N.I.		
BitLogic	2016	OXiAB Game Studio		
Bomb'n Blast	2015	Michel Louvet		
Booming Boy	2015	MSX Area		
Brudersch M2	2015	baa		
Bubbo World	2015	N.I.		
Bubbo World 2	2016	N.I.		
Buddhagillie	2018	GW's Workshop		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Bumper Ship Racing	2018	Uninteresting		
Burn Us	2018	CARAMBALAN Studios		
C.C.R.	2016	José Soto Gándara (joesg)		
C.C.R.: Anexo 1, El Algoritmo	2018	José Soto Gándara (joesg)		
Chibi Akumas - Episode 1: Invasion!	2018	Akuyou		
Children of the Night	2017	Hikaru Games		
Codename: INTRUDER	2016	bit Vision		
Cross Chase	2017	Fabrizio Caruso		
Curry	2017	N.I.		
D3SK	2015	Meits		
Dementia	2017	NYYRIKKI		
Destiny Tower	2017	bouandmamedi		
Dim X - Dimensional Explorer	2016	Kai Magazine		
Doopm Trip	2017	N.I.		
Dōro Fighter	2016	MSX Tensei Kobo		
Draconic Throne	2017	GW's Workshop		
Dreams Puzzle	2018	Mapax		
Dribol	2015	N.I.		
Dutch Moonsound Veterans	2015	Various		
El Cetro del Sol	2015	Toni Pera		
El Doro	2015	Dakar Soft		
El Juego de Charli La Paloma II - Charli's Inferno	2015	José Soto Gándara (joesg)		
Employee Spin	2017	N.I.		
Etch a Sketch	2017	GDX		
Floppy Disk	2017	N.I.		
Fort Apocalypse	2018	SoCal Studio		
Friends	2017	cobinee		
Get Gold	2016	Gary Green		
Ghost	2017	AAMSX		
Gold Fun	2016	N.I.		
GRAVITICA	2018	Yusuke Miyauchi		
Green Cat Chronicle	2018	N.I.		
Green Gravity Guy	2016	bit Vision		
Grey Wolf	2017	Oniric Factor		
Grime Z80	2018	Akuyou		
Gyruss	2017	Parker Brothers		
Head over Heels	**2016**	**FX Softw.**		
Hermaphroditus	2016	MSX Tensei Kobo		
Highway Fighter	2017	Kai Magazine		
Ilevan	2017	Koichi Nishida		
Inferno	2017	Aetherbyte Studios		
Inq & Suq vs Nightmare	2018	GW's Workshop	Matra	
Joust	2017	Williams Electronics		
Junkwall	2017	Silicon Sex		
Kai Magazine Collection 2 (Compilations)	2016	Kai Magazine		
Katy Ledecky Swimming Contest	2018	José Soto Gándara (joesg)		
Life on Earth	2018	Kai Magazine		
Life on Mars	2015	Kai Magazine		
Linez	2018	Wim Dewijngaert		
Lizard Willy	2016	sfranck72		
LoCurseT	2016	baa		
Magical Tower Adventure	2017	Timmy		
mayQ Buster	2018	cobinee		
Maze Run	2016	Gary Green		
Mazogs	2017	EAV		
Mecha 9	2015	Óscar Toledo Gutiérrez	Matra	
MedusaH	2016	baa		
Mini Magos	2017	unepic_fran		
Module Man	2018	Óscar Toledo Gutiérrez	Matra	
Motkonge	2017	N.I.		
MSX Girl Computing	2017	N.I.		
MSX Pong!	2015	César Rincón		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Multiverse	2019	Antoni Burguera		37 euros
Myths and Dragons	2017	Kai Magazine		
Nenokatas	2015	baa		
Ninja Savior + Mr. Cracksman (Compilations)	2015	Relevo		
Nogalious	2018	LUEGOLU3GO Studios		
No Ren-Sha MSX	2016	Ochixn		
not 2D	2017	N.I.		
OhNoCorLon	2015	baa		
Oniric Kung Fu	2016	Oniric Factor	Matra	
Pang!	2015	Michel Louvet		
Pedro, Where is Pablo?	2016	José Soto Gándara (joesg)		
Pegasus	2018	Kotai, Pixels Mil		
Prisoner of War	2018	unepic_fran		
PWND part3	2018	Metal Soft		
Quest for the Golden Chalice	2018	Óscar Toledo Gutiérrez		
Question - Un Trivial sobre ciencia	2015	César Rincón		
Rail Bot Swap	2016	Gary Green		
RMD	2017	N.I.		
Rune Monster	2016	Kai Magazine		
Runaway Hungry Pig	2016	Gary Green		
Sector 88	2016	Kai Magazine		
Sentinel	2018	José Soto Gándara (joesg)		
Shepherd's Balls	2017	NYYRIKKI		
Shoulder Blade OVERDRIVE	2018	GW's Workshop		
SKULLrs	2017	digiconcrete		
Slime Center	2017	N.I.		
Snail Rally	2016	B4rret		
Spring Warrior	2016	Oniric Factor		
Squeek	2017	Anma		
SVETLAN_A7	2018	Troll soft		
Sweet Punch	2017	Mr. Ghost		
Sword of IANNA	2017	Retro Works		
T3-TicTacToe	2016	Christian Dijkstra		
Tales of Popolon	2017	Brain Games		
Tekmo 4000	2016	Silicon Sex		
Tenliner	2016	Oniric Factor		
Tetris 10	2016	Kotai		
The Happy Farmer	2016	MSX Tensei Kobo		
The Holy Emperor	2015	baa		
The Lost Mines	2015	César Rincón		
The Lost Wind MINI	2018	Oniric Factor		
The Sorrow of Gadhlan 'Thur	2018	Kai Magazine		
The Sword of IANNA	**2017**	**Retro Works**		
The Super Adventures of Manatsu and Magedon	2015	MSX Tensei Kobo		
Tina's Adventure Island	2017	Imanok		
Tokamoka Collection	2017	Timo Poikela		
Transball	2016	Brain Games		
TRUN	2016	VG Source		
Type Hero	2016	Vintage is the New Old		
UWOL, Quest for Money	2016	Imanok		
Viaje al Centro de la Tierra (versión extendida)	2017	Topo Siglo XXI		
Virus LQP-79	2018	Pentacour		
Who Dares Wins REMAKE	**2016**	**Retroforce**		
Wild Puzzle	2016	Mapax		
Wing Warriors	2016	Kitmaker Entertainment Inc.		
Wintergatan Marble Machine	2017	WYZ & Guillian		
Wu-m	2018	Miyako Tako		
XI X	2017	GW's Workshop		
XSpelunker	2017	Brain Games		
Yokai no Atsuki Tatakai	2017	Paxanga Software		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Z	2018	cobinee		
ZERO and the Castle of Infinite Sadness	2017	Dioniso		
Zevimodoki	2017	GW's Workshop		

Commodore Plus 4.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Athanor	2017	Megastyle (W.Roy, H. Eric)		
Blubb	2015	Andreas Steffen		
Blasto	2016	Scainet Soft		
Bomb Runner	2016	Mark Quante		
Bomb Runner 2	2017	RK Soft		
Boray Gammon	2017	P. Anders		
Brickjunter	2016	Mark Quante		
Castaway	2017	N. Károly		
Castle Matcher	2018	RoePipi		
CBM Maze 2.0	2018	Gabor Molnar		
Cross Chase	2017	Fabrizio Caruso		
Digiloi	2018	Dr. TerrorZ		
Dork Dave and The Dirty Trick	2015	Misfit		
Exorcist	2016	C. Luca, P. Csaba,		
Flappy Dot	2015	Mark Quante		
Frutty Man, 16	2016	RK Soft		
Galli	2017	Antonio Scala		
Genius 1, 2	2017	Livearcade		
Ghosts 'n Goblins +4!	2018	C. Luca, P. Csaba, N. Tamás		
GridIron	2018	Fantasy Softw. Designs		
Gunfright	**2017**	**Emu, Saul Cross**		
Hitball	2016	Mark Quante		
Hugohant	2016	Angelsoft		
Innuh's Pyramid	2018			
Loco Coco	2017	C. Luka,, P. Csaba		
Looter	2015	Online Prof		
Magic Blocks	2018	RK Soft		
Majesty Of Sprites	2015	Stephan M., Rainer M., Philipp S., Ingo J., Luca C., Ronny D.	Psytronik	£5.99 / £12.99
Mondlandung	2015			
Mr. Angry Dude	2015	Misfit		
Mr. Mind	2017	Gábor V., Róbert K., Csaba P.		
Pac Pac	2016	Róbert K., Csaba P		
Pentagram	**2016**	**Emu, Saul Cross**		
Pets Rescue	2018	C. Luka, K. M. Róbert. Stephan, D. Ronny, M., Tomasz, M. Rainer, J. Ingo	Psytronik	
Rand Town Builder	2016	Roe Pipi		
Rand Town Crusher	2016	Roe Pipi		
RandTown Dumper	2018	Roe Pipi		
Reise Nach Atlantis	2017	L. Erich		
Rodmän	2018	K. Mika		
Santas Winter Work	2018	RK Soft		
Shield Command	2017	Mark Quante		
Shoot the duck	2015	Pedro Garcia		
Slip Stream	2017	Bauknecht		
Soccer Boss Plus	2017	Róbert K., James C.		
Space Pong	2018	Z. Valentino		
Spikes CPlus/4	2018	H. Eric		
Tetravex	2017	Károly N.		
The Lands of Zador	2016	Luca, C., Stephan M., Ingo J,, Ronny D.		
Zombie Calavera Prologue	2018	H. Eric, H. Levente, S., Balázs		

Commodore 64.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
10 RUN 10:AN ENDLESS RUNNER	2016	Jim_64		
1337 Karate	2019	Revision 2019		
1917	2016	Jon Wells, Rihcard Bayliss, Minimoog		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
2K Race	2017	Antonio Savona, Ald		
8bit-Slicks	2018	Anthony Beaucamp, Andrew Fisher		
A Change in the Weather - Release 6	2017	Tamurello		
Abu Simbel Profanation	2017	Equinoxe (Javier González Cañete), CKultur, Richard Bayliss, Nico Galis		
Adventure of the Bunker	2017	The Incredible Bauchspeck, Clumsy Wizard		
Akalabeth: World of Doom	2016	Wanax, Grass, Dr. Strange		
Alienator	2016	Endurion, Hugo Hoekstra		
Algol	2018	Richard Bayliss, Mo Dernart, Martin Piper		
Alpha 5	2017	WTE		
An Unusual Dream 1.1	2016	Iceout		
Angracer	2017	Tale-X		
Antarta	2017	Jon Wells, Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
Argos DX	2016	Laddh, Burp, Errazking		
Arhena the Amazon - Special Edition	2018	Richard Bayliss, Alf Yngve, Martin Piper		
Assembloids Basic V2.0	2017	Steveboy		
Athanor	2015	Majikeyric, Tom and Jerry, Atlantis		
Atom Heart	2018	Chris Yates, Mo Dernart, Martin Piper		
Awakening	2015	Georg Rottensteiner, The User, Spider Jerusalem		
Ball	2018	Sputnik World		
Bapple-Ships	2016	Cout Games		
Barries	1992-2018	Andrea Rosa		
BasicBall	2018	Bytebreaker, Grass, Sidman		
Basic Battleships	2017	Steveboy		
Basic Sex	2016	Steveboy		
BASIC Tetris	2017	The 8 Bit Guy		
Battle in the Woods	2018	Richard Bayliss, Martin Piper		
Beach Head 1a ReM V2	2016	DrHonz		
Beechings Golf & Country Club	2018	Larcky		
Beholder	2017	MP Soft, Gaetano Chiummo		
Beholder II	2017	MP Soft, Gaetano Chiummo		
Big Mech Alpha	2015	Chris Yates, Jonathan Wells, Richard Bayliss, Alf Yngve		
BinTris	2018	Janne Hellsten, Der Piipo, Zardax		
Black Hole 3D	2017	Commodore Spain		
Blap 'n Bash	2015	Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
Blap 'n Bash Revisited	2016	Richard Bayliss, Didi		
Blastopia	2018	Richard Bayliss		
Blastopia DX	2019	Richard Bayliss, Saul Cross		
Blok Copy RX	2018	Magic Roundabout, Odie		
Bodily Fluids	2016	Cout Games		
Bomb Run 64	2017	Dozznar		
Boray Gammon V2.23	2018	Boray		
Border Blast 3	2017	Chris Yates, Richard Bayliss, Alf Yngve, Martin Piper		
Border Blast 3 Enhanced	2017	Richard Bayliss, Alf Yngve, Martin Piper		
Boulder Dashes ReM	2016	DrHonz		
Bounty Bob Strikes Back	2017	Dr Honz		
Brainion	2018	Dr Guru, The Joker		
Break Free!	2017	The Mad Scientist		
Breathalyzer	2017	Traq, Kuba, Wieczór		
Bruce Lee - Return of Fury	2019	Megastyle		
Bug Hunt	2016	Majikeyric, NEO, Yogibear		
Buttonpress	2016	dalezy		
C=Rex Offline	2017	Wertstahl, lft		
Captain Cloudberry - Episode IV: "Helium"	2017	Megastyle		
Caren and the Tangled Tentacles	2015	Martin Wendt, Oliver Lindau, Kamil Wolnikowski		
Castles of Dr Creep 3 ReM V2	2016	DrHonz		
CETI 21 - Special Edition	2018	Richard Bayliss, Martin Piper		
Color Overload	2016	Iceout		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Cookie	2017	Andy Noble, Paul Tankard		
Crack the Code	2019	Cout Games		
Crank Crank Revolution	2018	Lft, Redcrab		
Crank Crank Revolution - Gubbdata Edition	2018	Lft, Redcrab		
Crazy Music	2016	The Mad Scientist		
Crystal Caverns	2019	Elijah Gardner		
CRX Race	2016-2017	nomiStake, Linus, Krill		
Cybex Escape	2018	Lunasoft		
Dama	2018	Cout Games		
Dangerous Sports Deadly Sports	2018	Zaadii		
Dark Destroyer 2117	2017	Richard Bayliss, Jon Hare, Chris Yates		
Dark Destroyer 2117 RX	2017	Richard Bayliss, Martin Piper		
Das Camp	2015			
Das Labyrinth	2018	Cout Games		
Das Maya Grab	2016	Patton		
Day of Eevee	2017	Ookiepigster		
Death Weapon	2019	Jason		
Delta Run	2017	Richard Bayliss, Jon Wells, Chris Yates		
Delta Run RX	2018	Richard Bayliss, Martin Piper		
Demons Castle 2	2018	Steveboy		
Demons of Dex	2016	q0w, Snabel, The Overkiller		
Detektyw w sutannie	2017	Slayer		
Dice8	2018	Unreal (PCH, Sillicon, Akio)		
Dice Skater	2019	Geir Straume		
Die drei Musketiere	2015	M.J.		
Digger	2018	Sergey Borodavkin, David Vigh " Grass", Uctumi		
Digiloi	2018	Dr. TerrorZ		
Doc Cosmos	2019	Simon Jameson		
Donkey Kong	2016	Peiselulli, Linus,Veto		
Downhill Challenge	2018	Endurion, Smila		
Dracula's Castle	2017	MP Soft, Raffox, BAT		
Draughts	2018	Cout Games		
Dreamworld	2018	Jon Wells, Gaetano Chiummo, Martin Piper		
Dress Up!	2016	Steveboy		
Drugwar 64	2018	dewdude		
Dungeon of Htam	2017	Cout Games		
Edge of Time	2015	Chris Yates, Jonathan Wells, Richard Bayliss, Alf Yngve		
Electric Warrior	2018	Chris Yates, Richard Bayliss, Mo Dernart, Martin Piper		
Enchanter (Bold Font)	2018	Bit Shifter, Retrofan		
Endless Forms Most Beautiful 64	2019	Rikib80, NM156, Hend		
Excalibur	2016	Laddh, el sid, Errazking		
Exploding Fish	2018	Megastyle		
F-Clash 64 V1.1	2016	Jon Wells, Richard Bayliss, Canseco, Martin Piper		
Fallout Hacker	2018	Warren Marshall		
Familiada 2018	2018	Oraz Rocky		
Fart Escape	2018	Dozznar, Cadaver		
Flaschbier	2015	DoReCo		
Find the Pussy	2018	Cout Games		
FireFighter64	2016	Romwer		
Fire to Jump	2016	Martin, Ron, Fredrik, Wolk, Shine		
FIST - First International Singalong Tournament	2017	The Ryk, Argon		
Flappy Typing	2018	Wil		
Forever	2018	LHS, Sad		
Fort Django	2016	Dr. TerrorZ (Tero Heikkinen)		
Fort Django V1.1	2017	Dr. TerrorZ (Tero Heikkinen)		
FranticTen	2016	thesuperfrog		
Frantic Freddie II	2019	Dan Hotop, NM156, John Henderson		
Frogger Arcade	2016	InuYaksa, Snabel, Alias Medron		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Frogs [c128 fix]	2017	ZeHa		
Full screen snake	2017	Freshness		
Gearhead Garage Basic	2016	Steveboy		
Giełda'96	2017	RISC, Siwy		
Gindevmbly	2018			
Glow Path Basic	2015	István Maros		
GN2P	2017	Gregg, Knoeki		
Good Guy - Bad Guy	2017	Hexworx		
Gorilla for CP/M	2017	Francesco Sblendorio		
Granny's Teeth	2016	Richard Bayliss, Saul Cross		
Gunfright V1.10	2017	Emu, Rod, Saul Cross, STE, RGCD		
Hack Attack	2016	Zaadii		
Hack Attack 1.1	2017	Zaadii		
Hangman V2 Basic for Kids	2017	Bytebreaker		
Hessian V1.1	2016	Cadaver, Necro Polo		
Hessian V1.2	2018	Cadaver, Necro Polo		
Hibernated 1: This Place is Death (R17)	2018	Stefan Vogt, Rail Slave		
Holy Camels	2016	Drumtex		
Hyperzap 2018	2018	Magic Roundabout, Skywave		
Ice Cold Beer	2019	Megastyle		
Iceblox Plus	2018	Karl Hörnell		
Icicle Race	2016	John Christian Lønningdal. Saul Cross		
Interlox	2018	Cout Games		
Jake the Snake V5.0	2018	F. Ramsberg		
JANI	2016	Oliver Orosz		
JANI 2	2016	Oliver Orosz		
Japanese Pinball	2018	Cout Games		
Jump Man Basic	2018	Steveboy		
Jump Ninja	2016	Wanax, Saul Cross		
Kabura	2016	Rulas International, Baron Ashler, Errazking		
Kami	2019	DnP, Zonix		
Kevin in the Woods Beta	2015	Bamse		
Kill the Alien	2016	Laddh, Dr. Zoom		
Kill the Bit	2016	Minimoog		
Killer Bees	2018	Flavioweb, Raffox!, Dustbin		
Knack den Code	2019	Cout Games		
Knight Lore	2018-2019	Emu, Mariusz, Saul Cross, STE		
Kobo64	2017	Soci, 6R6, Poison		
Kormi a tetőn	2016	Steveboy		
Kung Fu Pixel	2018	Goerp		
La Carretera	2017	Sputnik World		
Lady Bug 2015	2015	Mr. Nop, Richard Bayliss		
Lala Prologue	2019	Majikeyric, Nathan, Grass, Mibri		
Łazik	2015	Minimoog, H3R0		
Lemonade Stand	2018	Steven Darnold, David Whittaker		
Lerppu game	2018	Psykoz		
Let's Invade!	2016	Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper, Didi, Goat		
Let's Invade 2	2019	Richard Bayliss		
Lights Off	2018	Cout Games		
Lights On	2018	Cout Games		
Lights Out	2018	McMartin		
Lode Runner X ReM V2	2016	DrHonz		
LumberJack Basic	2018	Steveboy		
Luna 3	2017	Sputnik World, Rulas International, Baron Ashler, Bieno 64, Errazking, Laddh		
Lunar Lander	2018	Cout Games		
Lunar Lander	2017	Michael Cassera		
Mad Race	2018	Sputnik World		
Mad Run	2016	Errazking		
Mad Run 2	2016	Errazking, Richard Bayliss		
Magisches Quadrat	2018	Cout Games		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Magic Squares	2018	Cout Games		
MAH V1.1	2016	saimo		
Main Ninja	2017	Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
Manic Miner ReM	2016	Dr Honz		
Manual Introduction Game	2015	Retream		
Mashed Turtles 64, V2	2018	Angelsoft, Dorndorf		
Mashed Turtles V3	2019	Angelsoft, Dorndorf, No Game		
Mastermind 2017	2017	Ron, Shine, Fredrik		
Matador '16	2016	Richard Bayliss, Errazking		
Maze of Death	2018	Oliver Hermanni		
Megatron	2015	Jörg Heyltjes, Steve Day		
Minecave	2018	Chaozz		
Miner 2049'er ReM V2	2016	DrHonz		
Missile Blasta - Remastered V2	2018	Richard Bayliss, Martin Piper		
Modulot	2017	xIII, Sorex, Kompositkrut, Dr. Science		
Modulot II	2017	xIII, Sorex, Ald		
Monsterjagd	2018	Cout Games		
Monster Combat	2017	Cout Games		
Monster Defense Basic	2016	Steveboy		
Moon Over Afghanistan	2018	Chris Yates, Last Chance, Martin Piper		
More... what?!	2017	Holy Moses, David Whittaker		
Movement Basic	2016	Steveboy		
Mr. Wong's Loopy Laundry	2017	MP Soft		
Murdlok	2018			
Neutron	2019	Sarah Jane Avory		
Neptune's Caverns - Enhanced	2017	Richard J. Derocher		
Nero	2017	Chris Yates, Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
Night of the Valkyrie	2016	Richard Bayliss		
Nono Pixie	2019	Space Moguls		
Nuclear Strike Force	2015	Chris Yates, Martin Piper, Richard Bayliss		
Num Trap	2018	Cout Games		
Number King	2018	Cout Games		
Nyordax	2016	Baron Ashler		
Out of INK	2019	Raffaele Formato, Federico Sesler, Gretano Chiummo		
Paintress	2016	Wil		
Panzer	2019	Sputnik World		
Panzer Patty's Pink Tank Adventure	2018	Alf Yngve		
Park Adventure	2019	Iceout		
Partygames	2017	Bastet Furry		
Pear Picker on Ice V2.0	2017	Naufr4g0		
Pentagram V1.30	2017	Emu, Saul Cross, STE		
Petscii-Poker	2015	Ron, NVitia, Shine		
Petscii-Poker 2016	2016	Ron, NVitia, Shine		
Petaco´5	2016	Maniako, Richard Bayliss, Errazking		
Phantom of the Blasteroids	2018	Wertstahl, celticdesign		
Pickle's Pod Patrol	2016	CSixx, Saul Cross		
Pirate Island	2017	Cout Games		
Pirates of the Dark Waters V3	2018	Richard J. Derocher		
Pix-Mas	2016	Goat, Richard Bayliss		
Pixel Pix	2015	Simon Quernhorst, Richard Bayliss		
Platman	2016	Wanax, Saul Cross		
Pocket Dungeon	2019	Georg Rottensteiner, Emily Rottensteiner		
Portal V1	2018	Jamie Fuller, Del Seymour, Roy Widding		
Pullout	2017	Iceout		
Puralax!	2019	Csaba Fekete, Roman Majewski		
Quad Core C64	2018	Richard Bayliss, Shine		
QuarxProbe	2016	Alterus		
QUOD INIT EXIT V1.7	2015-2017	saimo, Richard Bayliss		
QWAK 1.3	2016-2017	Oziphantom, Saul Cross		
Ratekoenig	2018	Cout Games		
RBI 2016 TenLiner	2016	Zaadii		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Relentless 64	2019	Bitplane Technomantes		
Rent-A-Cop Reloaded	2018	Achim, Goto80, STE		
Rescuing Orc V1.0.2	2017	Juan J. Martínez, Vanja Utne		
Retro Reto Pan	2015	Errazking, Baron Ashler		
Ring on a String	2016	Ruk		
RobotLand	2017	Laddh, SLD, Rulas International		
Robots Rumble	2019	Majikeyric, Miguetelo, Udtumi		
Rock Maze	2016	Graham Axten		
Rogue Ninja V1.1	2018	Rihcard Bayliss, Alf Yngve, Martin Piper		
Rowman	2017	Darro99, Errazking, aNdy, Jesder		
Rumpelball	2017	Telespielator		
Running out of RAM	2018	Hamrath		
SAFTS - Spin All Four Table Soccer	2018	enthusi, Veto, Jammer		
Schaikdash 16	2019	Ron van Schaik		
Scissors Paper Rock	2016	Cout Games		
Scissors Paper Rock Lizard Spock	2016	Cout Games		
SEUCK Compo 2018 Prize Package	2018			
Schlimeisch Mania II	2018	Unreal (Ray, PCH, Sillicon, Aki0)		
Shadow Switcher	2018	Dr. Wuro		
Sheep is a Key	2019	Raffaele Formato, Federico Sesler, Gretano Chiummo		
Sheepoid - Frozen in Time	2016	Richard Bayliss		
Shotgun X-Mas Edition	2016	ZeHa		
Shotgun	2016	ZeHa		
Shotgun V1.1	2017	ZeHa		
SID Hero	2016	Zbych, A-Man, Cody, Danko, Fegolhuzz, Jeff, Jeroen Tel, Linus, MCH,Vip, Wiklund		
Simon	2015	Flashlights		
Simon	2016	Cout Games		
Sky Diving	2018	Darro, Errazking, Uctumi, Jesder		
Slavia 2	2016	Minimoog, H3R0, Krolik		
Slavia 2 Deluxe	2016	Minimoog, H3R0, Krolik		
Slime	2016	Mr. Nop, Neil Higgins, Richard Bayliss		
Slime 100%	2016	Mr. Nop, Neil Higgins, Richard Bayliss		
Slime Deluxe	2016	Mr. Nop, Neil Higgins, Richard Bayliss		
Slime Deluxe (World of Commodore Version)	2017	Mr. Nop, Neil Higgins		
Slipstream	2017	Mad, dalezy, Nero		
Snake	2016	Bytebreaker		
Snafu'64	2016	Majikeyric, Rotteroy, Shine		
Soccer War	2018	Commodore Spain		
Spaceman Splorf: Planet of Doom V1.1	2016	Andreas Gustafsson, Vanja Utne, MagerValp		
Space Orbs	2019	Space Moguls		
Speeding on the A 81	2016	Data-Land		
Spider Maze	2018	Richard Bayliss		
Split Second	2016	Richard Bayliss, Alf Yngve		
Sprint 1	2015	Norbert Kehrer		
Spyders C64 - Chapter 1	2017	Mr. Nop, Richard Bayliss, Martin Piper		
Stack Up	2016	nomiStake, Bzyk		
Stack Up Basic	2016	Steveboy		
Star Toast	2018	Richard Bayliss		
Star Wars (Versions 1977 and 1981)	2017	Jim, Nico		
Starfysh	2017	Richard Bayliss, Jon Egg, Wile Coyote, Martin Piper		
Starfysh Remix	2019	Richard Bayliss, Shaun Pearson		
States of Brazil	2016	Cout Games		
Stercore 64	2018	Magic Roundabout		
Stercore XD	2019	Jason		
Street Defender	2018-2019	Jim, Nico		
Street Defender - Game for VR64	2017	Jim, Nico		
Stranded	2017	Lft		
Super ACE 1942	2017	Chris Yates, Richard Bayliss, Errazking		
Super Bonkey Kong	2018	Graham Axten, Vanja Utne		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Super Galax-I-Birds	2019	C64 Crap Debunk		
Super Goatron	2019	Mike Keränen (Misfit)		
Super Hyperzap	2018	Magic Roundabout		
Super Marioahner Sisters	2017	Hairy Pothead, Chris Huelsbeck, Walt		
Super Silverfish	2016	Martin Piper, Richard Bayliss, Alf Yngve		
Super Toboggan Challeng	2019	Richard Bayliss		
Swarm 16k	2019	Commocore		
Swords and Sorcery	2017	Cout Games		
T.H.E.A.	2016	Goat, Richard Bayliss		
Tacky Basic	2018	Steveboy		
Tank Blasta	2018	Richard Bayliss, Chris Yates		
Tasiemiec	2016	Siwy		
Tenebra Macabre V1.1	2019	Majikeyric, Nathan, Mibri		
Tenno	2018	Matthias Auer, Florian Auer		
Tetris MP V1.2	2018	MP Soft, Echo		
The Bear Essentials	2016	Graham Axten		
The Beyond	2016			
The Castle of Doom - Redux	2017	MP Soft, Uctumi		
The Final Attack 2017 Redux	2016	Richard Bayliss, Slartibartfast		
The Great Escape 115%	2019	Moonshine Dragons		
The Hunter	2017	Jon Wells, Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
The Labyrinth	2018	Cout Games		
The Last Hugger - RX Version	2018	Richard Bayliss, Martin Piper		
The Pirates of the Dark Waters V2	2016	Richard J. Derocher		
The Sky Is Falling Basic	2019	Steveboy		
The Third Planet from Altair	2018	Six, Grass		
The Town Dragon	2017	Nibelung		
The Uni Games V0.4	2016	riq, Morbid		
The Valley	2015-2016	DDI		
Time of Silence V1.01	2016	Claus		
Trolley Follies V1.2	2018	Divarin		
Tombstones - Retirement Day	2017	Megastyle		
Tower of Rubble 64	2018	K&A Plus		
Tronowo	2015	Tom Rain		
U91306 - Eidothea - The Daughter of Protheus	2015	Richard Bayliss, Errazking, Martin Piper		
Uribin	2016	Awesome Sandals		
V2 Basic Minesweeper Clone	2016	Bytebreaker		
Valkyrie 3 - The Night Witch	2018	Chris Yates, Richard Bayliss, Martin Piper		
Vault Man 2 V1.1	2017	Iceout		
Vegetables V2.0	2019	Mike Richmond		
Velcro	2017	Wil		
Vortex Crystals	2016-2017	Richard Bayliss, Alf Yngve, Martin Piper		
Wild West Games Basic	2016	Steveboy		
Wizard	2018	Cout Games		
Wolfling	2019	Lazycow, Zolionline, Cyborgjeff		
World Conquest	2016	Andrea Rosa		
XXV	2018	Function		
Yatzy	2016	Ron, Fredrik, Shine		
You Go Squish Now! 003 - Barney the Dinosaur	2016	Cout Games		
Zahlenraten	2017	Holy Moses		
Zap Fight 2 - Special Edition	2017	Martin Piper, Richard Bayliss, Alf Yngve		
Zap Zone	2017	Richard Bayliss		
Zatacka	2017	insane, Titus, 505		
Zeit der Stille	2015	Claus		
Zombie Calavera Prologue	2018	Majikeyric, Nathan, Mibri		
Zombi Terror Extended	2015	Baron Ashler		

Atari 8 bit.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
1k Atascii Blaster	2016	Frederik Holst, Ulf Petersen		
07 zglos sie	2017	Michal Brzezicki, Adam Sokotowski, Krzysztof Ziembik		
2nd Stroop	2018	Irgendwer		
3Plex	2015	Martin Simeček, Mario Krix		
5.Dots	2016	Wojtek Bocianski, Krzysiek Kuc		
Adventure	2015	Warrem Robinett, Avery Lee		
Adventure 2600	2015	Avery Lee		
Adventure Ponies	2019	Daniel Blevins		
Alby, The Albino Bat	2018	Vitoco		
Aliens from Waves	2017	Tomasz Cieslewicz, Bartek Dramczyk, Krzysiek Kuc		
Anteat	2016	Bill Kendrick		
Antic Picross II	2016	Tomasz Boksa,Andrzej Kidaj,Krzysztof Ziembik		
At Arion Line: Mission Zero	2016	Michal Brzeski, Tomasz Cieslewicz		
Atari Age	2016	Pawel Kalinowski		
Atariblast!	2016	Harvey Kong,Paul Lay		
AtariOnline vs AtariArea	2018	Piotr Lis, Marek Oglodek		
AtariNet	2015	James Wilkinson		
Ate'em All	2016	Frantisek Houra, Christian Krueger		
AVOID	2016	Bjoern Lenz		
Baby Berks	2018	Jon Williams		
Belegost	2016	Ondrej Cada, Mirek Fidler, Antonin Holik, Rudolf Kudla		
Berks Four	2019	Jon Williams		
Biedny Pies Antoni 3	2015	Rafal Chabowski		
Big Mess	2016	Rockford		
Black Bouncy Blob	**2018**	**José Pereira, Martin Simecek**		
Black Rescue	2017	Tomasz Cieslewicz, Krzysiek Kuc		
Blok Copy	2017	Jason Kelk, Andy Vaisey		
Blowsub	2015	Harvey Kong, Paul Lay		
Bobby Bearing	**2016**	**Trevor Inns, Mariusz Wojcieszek, Toby Egglesfield, José Pereira**		
Bocianoric	2019	Tomasz Cieslewicz, Krzysztof Ziembik		
Bomber	2015	Lyren Brown, Jose Pereira, Marek Pesout		
Bomb Square Duel	2017	Jan-Soeren Haas		
Booby Jackpot	2015	CePe		
Bosconian	**2017**	**Janusz Chabowski, Michal Szpilowski, Krzysztof Ziembik**		
Boss Invader	2018	Eric Hanneke		
Boulder Dash: Cuevas Dr. Mugen 21	2019	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 16	2015	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 17	2015	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 18	2017	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 19	2017	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 20	2017	Edgardo Aranda		
Boulderdash Mugen 21	2019	Edgardo Aranda		
Bounce & Catch	2019	Victor Parada		
Bouncy	2019	Kevin Savetz		
BubsyL Kitt'N Kaboodle	2017			
Build 10	2018	Bill Kendrick		
Cabbage	2016	Kevin Savetz		
Chcete byt milionarem	2014	Petr Postava		
Chcete byt milionarem II	2016	Petr Postava		
Chimera+	**2015**	**Terrence Derby**		
Circle of Richness M4	2018	Fandal		
Citron 3kg	2017	Martin Simecek		
Codeman	2015	Holger Bommer		
Combat	2018	Avery Lee		
Crazy Balloon 2	2018	8 bit 1337		
Crazy Cat	2017	Marek Oglodek, Jakub Szelag		
Crescent Solitaire	2018	Frantisek Houra, Zdeněk Eisenhammer, Marek Pesout		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
CX2626 Miniature Golf	2016	Paul Lay		
Curse of the Lost Miner	2015	Michael Kalous		
Curse of the Lost Miner - Underground Madness Challenge	2015	Michael Kalous		
Cyctriks	2016	Marcin Czartynski, Piotr Kosmala, Marek Oglodek		
D.I.T.C.H.	2015	Bastian Buehrig, Daniel Pralle, Jan Sommerkorn		
Decipede	2017	Victor Parada,Kevin Savetz		
Deep Canyon	2018	Victor Parada		
Defender	2018	Jeff Piepmeier		
Defensor	2018	Vitoco		
Der Kappelmeister antwortet nicht	2018			
Descend	2017	Kevin Savetz		
Deszczownik	2018	Krystian Iwaszko, Krzysiek Kuc, Krzysztof Ziembik		
Diamondz 2	2017	Zdenek Eisenhammer, Frantisek Houra		
Dimo's Dungeon	2016	Mario Henning, Thomas Schulz		
Don't' go!	2017	Victor Parada		
Dots & Boxes	2018	Bill Kendrick		
Dozerattack	2016	Rockford		
Dragon Trainer	2019	Jason Gruetzmacher		
Drop	2018	Jeff Piepmeier		
Druidarium	2018	KK		
Duck Hunt	2016	Rafal Chabowski		
Duszpasterz Jan Rzygon	2016	Rafal Chabowski		
Dye	2016	Christian Krüger		
Equilibrium	2016	Abel Carrasco		
Fairlight	**2016**	**Mike Alsop, Trevor Inns, Bo Jangeborg, Jack Wilkes**		
Fleas!	2016	Victor Parada		
Flight Simulator 2D	2017	Jeff Piepmeier		
Floody Bot	2019			
Fort Knox	2016	Kevin Savetz		
Fruity Pete	2018-2019	Frantisek Houra, Andrea Petriku		
Get Up!	2016	Jan-Soeren Hass, Thomas Schulz		
Get Up! 2	2018	Jan-Soeren Hass, Thomas Schulz		
Glider Fight	2015	Jan-Sören Haas		
Graviten	2016	Jeff Piepmeier		
Gravity	2015	Jason Kendall		
Great Green Adventure	2017	Daniel Koźmiński, Jacub Machnio		
GravZoo	2017	Marek Oglodek, Jakub Szelag		
Grim Ritual	2016	Tomasz Cieslewicz, Bartek Dramczyk		
Gunfright	**2017**	**Mariusz, Jose Pereira, Saul Cross, Emkay**		
Headache	2017	Zosia Kalinowska,Pawel Kalinowski		
Highway Encounter	**2018**	**mariuszw, Miker, Jose Pereira, Shanti 2018**		
His Dark Majesty: Quest II	2017	Jason Kendall		
Hot & Cold Adventure	2017	Michal Brzezicki, Kamil Trzaska, Pawel Szewczyk		
Hubbub	2019	Eric Henneke		
In nihilum reverteris	2018	Krystian Iwaszko, Jerzy Kut, Arkadiusz Lubaszka, "Yerzmyey"		
Interceptor	2017	Jeff Piepmeier		
Invaders	2016	Victor Parada		
Iron – Revenge of Zubr	2018	Piotr Lis, Marek Oglodek		
Ironia Keyboard	2018	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Jack The Nipper	**2017**	**Mariusz Wojcieszek**		
Jaskinia City Quest	2019	Wojtek Bocianski, Piotr Lis		
Jaskiniowiec w czasach inkwizycji	2019	Marek Oglodek		
JawBreaker 2	2015	Maciej Grzybek, Michal Szpilowski		
Jezkovy voci	2016	Frantisek Houra		
Jim Slide	2015	Ingo Boller, Marek Pesout		
Jim Slide XL	2016	Ingo Boller, Marek Pesout		
Joystick Mastah	2015	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Jump	2016	Jason Gruetzmacher		
Just Pong!	2018	Wojtek Bocianski		
K jak	2018	Wojtek Bocianski, Piotr Lis, Krzysztof Ziembik		
Kaverns of Kfest	2017	Kevin Savetz		
Kde domov muj M4	2017	Michael Kalous, Petr Postava		
Kendallsoft Kaverns	2017	Jason Kendall		
Kobieta Zmienna Jest	2017	Krystian Iwaszko, Pawel Sikorski		
Kostky M8	2019	Petr Postava		
Kowalsky's Fury	2018	Michal Brzezincki, Kamil Trzaska		
La Peste	2018	Vitoco		
Lander	2019	Kevin Savetz		
Laura	2016	Arkadiusz Lubaszka, Pawel Szewczyk, Bartlomiej Wieczorkowski		
Laura - Atariada 2018 Edition	2018	Arkadiusz Lubaszka, Pawel Szewczyk, Bartlomiej Wieczorkowski		
Licence Plates	2019	Victor Parada		
Little Game	2015	Winfried Fiedler		
Lord of the Orb Xaver Set 001	2017	Jose R. Suarez		
Lost in Space	2015	Sijmen Schouten		
M*N Puzzle	2016	Victor Parada		
Magic Cups	2018	Vitoco		
Major Blink	2018	Jon Williams		
Man-Up!	2017	Eric Henneke		
Manic Miner	**2016**	**Terrence Derby**		
Mario Land	2018	Tomasz Cieslewicz		
MasterIt 2015	2014	Ralf Patschke		
Millionaire	2018	Zdenek Eisenhammer, Marek Pavlik		
Mini Bros	2019	Victor Parada		
mini-Slots	2017			
Minipede	2017	Victor Parada, Kevin Savetz		
Minotaur 16k	2018	Krzysztof Dudek		
Missile	2019	Etom000001		
Missile 10	2019	Bill Kendrick		
Mister Hoppe	2019	Wojtek Bocianski, Piotr Radecki		
Much Blastesz	2016	Tomasz Cieslewicz, Krzysiek Kuc		
Multiloops	2017	Antonin Holik, Rudolf Kudla		
Muxeso	2016	Frantisek Houra, Marek Pesout		
My Home, My Space, My Planet	2019	Tomasz Cieslewicz, Krzysztof Ziembik		
Nailrace Pak	2019	Rockford		
Name This Game	2016	Robert Stuart, Michal Szpilowski		
Neverending Sorry	2019	Pawel Kalinowski		
New Adventures of Laura	2018	Arkadiusz Lubaszka, Pawel Szewczyk, Bartlomiej Wieczorkowski		
New Atari Game	2017	Kamil Trzaska, Michal Brzezicki		
New Year Girls	2018	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Nuts!	2016	Jeff Piepmeier		
NYD 2016 Nessie	2015	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Oczoplas	2015	Marcin Czartynski, Marek Oglodek		
Oruga	2017	Victor Parada		
Pac-Mad	2017	Wojtek Bocianski, Piotr Lis		
PAD 1.84	2018	Nelson Ramirez, Michal Szpilowski		
Pang	2016	Tomasz Biela, Maciej Hauke, Adam Powroznik, Michal Radecki, Kamil Walaszek		
Parachute	2016	Bostjan Gorisek		
Pentagram	**2016**	**Mariuszw, Miker, Jose Pereira**		
Piekieleczko	2017	Marek Oglodek, Jakub Szelag		
Pipeliners Micro	2016	Marc Brings		
Pixelated Puzzle	2019	Victor Parada		
Podskoczek	2017	Pawel Gugala		
Poke Pig	2019	Kevin Savetz		
Quarrion	2015	Zdenek Eisenhammer, Marek Pesout, Martin Simecek		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Radar Rat Race	2018	Norbert Kehrer		
Raiders of the Lost Ark	2017	Avery Lee		
Rain of Terror	2016	Eric Henneke, Rob Schlortt		
Raindrops Keep Falling	2017	Jason Gruetzmacher		
Ramp Rage	2015	Jason Kendall		
Ratcatcher	2016	Lou Graziani, Ryan Witmer		
reactorX	2019	Jeff Piepmeier		
RealSports Curling	2018	Ryan Witmer		
Robbo after 30 years	2019	Janusz Pelc, Lukas Bezdek		
Rodman Demo	2018	Mika Keranen		£20.00
Rozstrel M4	2017	Rozstrel M4		
Saboteur	2016	Mariuszw, Tezz, Ooz, Miker		
Sails of Doom	2018	Antonin Holik		
Same Game	2014	Milan Zelenay		
Sarepska. The Game	2016	Jakub Husak, Arkadiusz Staworzynski		
Scapeghost - Part I-II-III	2017	Homesoft		
Scramble	2018	Harvey Kong, Paul Lay		
Shamus+	2017	Siegfried Lenz		
Simon!	2016	Hayden Doan		
Shield Up	2017	Jeff Piepmeier		
Shootout 2 M4	2017	Jason Gruetzmacher		
Shootout 2 M4	2019	Michael Kalous, Petr Postava		
Ski-It	2019	Jason Kendall		
Skool Daze	**2017**	**Mariuszw, Jose Pereira**		
Skydiver	2018	slx		
Skyscraper	2016	Jose Pereira, Michal Radecki, Martin Simecek		
Snakes and Ladders	2017	Frantisek Houra		
Snow Plow	2016	Barry Kolbe,Bryan Schappel		
Soko Maniac	2016	Martin Simecek		
Space Arena M4	2014	Frantisek Houra, Marek Pesout		
Space Fortress Omega	2018	Jason Kendall		
Space Harrier	2018	Chris Hutt, Sal Esquivel		
Space Invaders Minimal	2017	Florian Dingler		
Space Ranger	2017	Victor Parada		
Spellbinder	2017	Dan Shirron, Etan Shirron, José Pereira, Zdenek Eisenhammer		
Splatari	2017	Jeff Piepmeier		
Sprint 1	2015	Norbert Kehrer		
Spycat	2016	Peter Scott, Frantisek Houra, Michał Szpilowski		
Siegfried Lenz	2016	Siegfried Lenz		
Streamweaver	2016	Eric Henneke		
Stunt Car Racer	**2018**	**Frantisek Houra, Christian Krüger**		
Stupid Kangaroo	2016	Bostjan Gorisek		
Strictly Gone Bananas	2014	Harvey Kong, Paul Lay, Michal Szpilowski		
Super Fly XL	2017	Patjomki, Irgendwer, Miker		
Surround	2017	Victor Parada		
Switchback	2018	Eric Henneke		
Tajemny amulet	2015	Zdenek Eisenhammer, Frantisek Houra		
Tecno Ninja 25 Years Anniversary Edition	2015	Yoda Zhang		
Teenage Queen Black Jack	2018	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Tenpest	2016	Bill Kendrick		
Tensor Trzaskowskiego	2017	Rafal Chabowski, Kamil Walaszek, Makary Brauner		
The Bounty Hunter vs Skarg Slick	2017			
The Great Escape	**2015**	**Mariuszw, Jose Pereira, Philsan, Poison, Wieczor**		
The Monk	2016	Vladimir Jankovic, Michal Szpilowski		
The Saga of Erik Viking	2015	Sue Gazzard, Pete Austin		
The Way of the Exploding Fist	**2017**	**Frantisek Houra, Michał Szpilowski**		
Time Pilot	2018	Jarosław Padula, Waldemar Pawlaszek, Michał Szpilowski		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Tornado	2017	Holger Bommer		
Tornado Pinball	2018	Rockford		
Tortura wodna	2018	Piotr Lis, Marek Oglodek, Rafal Strzelecki		
Total Eclipse	2018	Mariusz Wojcieszek, José Pereira, Adam Wachowski, Michal Radecki		
Toy'Swap	2015	Victor Parada		
Traffic	2016	Kevin Savetz		
Train	2018	Michael Kalous, Petr Postava		
Train 2	2018	Michael Kalous, Petr Postava		
Train SE	2018	Michael Kalous, Petr Postava		
Turbo Snail	2015	Wojtek Bocianski, Krzysiek Kuc		
Twin Cars	2016	Jakub Kosiec, Daniel Kozminski, Michal Szpilowski		
Udders	2017	Krzysztof Dudek, Przemyslaw Hankus		
UFO Attack	2019	Victor Parada		
UFO Hunt	2018	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Uncle Simon	2018	Victor Parada		
Vox Regis	2017	Wojtek Bocianski		
Yahtzee M8	2018	Michael Kalous, Petr Postava		
War Room	2017	Eric Henneke, Rob Schlortt		
Warsaw City+	2016	Tomasz Cieslewicz, Michal Szpilowski		
Wasteland	2019	Michael Jaskula		
Where my Cheese ?	2016	Victor Parada		
Wiedzmin wiesiek	2019	Marek Jurkow, Pawel Sikorski, Michal Szpilowsk		
Wkorwek	2015	Marcin Czartynski, Marek Oglodek		
Wojna	2017	Tomasz Cieslewicz, Michal Szpilowski, Krzysztof Ziembik		
Wolves	2016	Bostjan Gorisek		
Wytyczne rybne	2016	Rafal Chabowski		
Ziggy	2018	Dean Lester, Frantisek Houra, Christian Krüger		
Zilch	2018	Wojtek Bocianski, Piotr Lis		
Zombie Attack!	2016	Jim Wilkinson		
Zoo Food!	2017	Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		
Zweglaj olimpijczyka	2018	Rafal Chabowski, Pawel Sikorski, Michal Szpilowski		

ZX Spectrum 48-128.

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
3D Chess	2019	Arkannoyed		
4 Knights	2018	Shiny, Zergus 8256 / Bucket Head		
A Prelude to Chaos	2015	Ego Trip		
A Yankee in Iraq	2017	Ast A. Moore		
Abu Sinver Propagation	2017	Igor Errazking, ThEpOpE, A. Makarevich		
Aeon	2018	Paul Weller, Sergey Letyagin		
Agatha Christie's Parrot	2018	Jason J. Railton		
All Hallows - Rise of the Pumpkin	2018	John Blythe		
Aliens: Neoplasma	2019	"SaNchez (A. Udotov), Nik-O, E. Rogulin"		
Ambush	2019	D. Krapivin		
Amnesia	2015	Isaac Sánchez González		
Anima	2015	"Antonio Heredia Romero, Rubén Burgos Jiménez"		
Andy's Escape	2019	Dave Hughes	Stonechat Productions	
Ant Attack Mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Apulija-13	2018	Alessandro Grussu		
Aquanoids	2015	Neil Parsons (Ignacio Prini Garcia)		
Artillery	2019	Patters		
Astronaut Labyrinth	2018	Jaime Grilo, Andy Green		
Astrosmash! ZX	2018	AMC Games		
Atlantis ZX	2019	Luca Bordoni		
Atomic Laser Space Octopus	2017	Steve Baines		
Attribute Smash!	2017	Ivan Blajer		
B-Elite	2017	jsj		
B-Squared	2017	Paul Jenkinson		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
B1N4RY!	2019	4z1m0v		
Baby Monkey Alba	2017	Javier Quero, O. Nikitin		
Baffo Jones	2015	Gabriele Amore		
Baldy	2015	Paul Jenkinson		
Basnake	2017	Marco Varesio		
Bathyscaphe	2015	Jerri, Brightenstayle, MmcM		
Beams of Light	2017	D. Krapivin		
Bean Btothers	2018	Dave Hughes		
Behind Closed Doors 5	2019	John Wilson	Pension Productions	
Behind Closed Doors 6	2019	John Wilson	Pension Productions	
Behind Closed Doors 7: Happiness in a Warm Pussy	2018	John Wilson, Gareth Pitchford	Zenobi Software	
Being Left Is Not Right	2019	Carlos Pérezgrín		
Big Deal	2019	Fahnn		
Billy's Quest	2019	Joe, Nala	Bearsden Primary School Games	
Birdy Cantabile	2019	IADVD		
Biscuits in Hell	2017	Dave Hughes, Yerzmyey		
Black Star	2015	Juan J. Martínez		
Blimpgeddon	2017	Ultranarwhal		
Bob The Blob	2019	Xavier	Bearsden Primary School Games	
Bobby Carrot	2018	Diver, Quiet, Kyv, Zorba		
Bomb Jack Plus mod	2018	4th Rock		
Boom	2019	Biland		
Booty the Remake	2019	salvaKantero		
Bot Floater	2019	Josh	Bearsden Primary School Games	
Boxes	2017	A. Kashkarov		
Brain 8	2019	Ivan Basic		
Break / Space	2017	Blerkotron		
Breakanoid	2017	Douglas Bagnall		
Brexit: The Final Countdown!	2017	James Dunn		
Brick Racer	2017	Dave Clarke		
Bubble Monkey Bros	2015	Gabriele Amore		
Bulbo and the Dragon	2019	John Wilson	Pension Productions	
Bulbo's Intrepid Adventure	2019	John Wilson	Pension Productions	
Bumber	2015	Mike Thunder		
Buzzsaw (Dim Sun Edition)	2018	Jason J. Railton, Mr. Beep		
Canabalt	2015	D. Danner		
Cansino Pac	2017	Alboran 70		
Cap'n Rescue 2: The Escape	2015	Stephen Nichol		
Capital Cities Tester	2018	Dave Hughes	Stonechat Productions	
Cars - The Remix	2018	Anonymous 10 old year boy	Bumfun Software	
Casanova	2018	Javier Cano, José Carlos Arboiro Pinel, Alfonso Fernández Borro		
Castle Capers	2017	Gabriele Amore		
Castle of Sorrow	2018	ZX man 48K		
Castlevania - Spectral Interlude	2015	SaNchez (A. Udotov), V. Tugay, A. Golubtsov, L. Grinberg		
Catch my Balls	2018	Equinox Tetrachloride		
Cattivik Never Dies	2017	Gabriele Amore		
Cave Raider - The Cursed Treasure	2018	Ross Adkin	Bumfun Software	
Cell 3326	2019	Wanderer		
Charade Engine	2015	Jason J. Railton		
Chaos	2019	D. Krapivin		
Cherry Challenge	2019	Charlotte, Natalie	Bearsden Primary School Games	
Chesskelet	2019	Alex Garcia		
Chibi Akumas Episode 1 - Invasion!	2018	Keith Sear		20 Euros
Chick & Bricks Triple Pack	2017	compilations	Bumfun Software	
Chip Rescue	2019	Romancha		
Chrimblast!	2015	Dave Hughes, Yerzmyey		
Christmas Cracker Simulator	2018	textvoyage		
Christmas Crapmas!	2017	Andrew Gillen		
Christmas Gift Hunt	2015	Stephen Nichol		
Christmas Puddings Attack!	2017	Neal Rycroft		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Circuitry	2017	John Blythe	Rucksack Games	
Clickety Click's Dungeon	2018	chip-fork		
Cloud Hopper	2017	Adrian Longland		
Code Zero	2017	Paul Jenkinson		
Cómeme el chip	2019	Igor Errazking, EquinoxeZX, ThEpOpE	Beyker Soft	
Complica DX	2015	Einar Saukas, Dave Hughes, Yerzmyey		
Computerspielemuseum's Museum Huide	2017	Mojon Twins		
Confuddle	2017	Ian Flett		
Cosmic Antifa	2018	Alan Gadze		
Cosmic Battle	2017	M. Zhuchkov		
Cosmito en Imperio Cobra	2019	AsteroideZX, EquinoxeZX		
Crazy Kong City - Episode II: Saving Kong	2017	Gabriele Amore, S. Kosov		
Cross Chase	2018	Fabrizio Caruso		
Crozxy Road	2015	Bob Smith		
Davey-Dudds Loves Peas	2017	G. Blake		
Dead Flesh Boy	2015	Andrew Vanbeck		
Dead Space	2017	Radastan (Miguel Angel Montejo Raez)		
Dead Zone	2018	PC Nono Games		
Death Pit & Doom Pit	2018	compilations	Monumental Microgames	
Death Star	2015	Stefano Bodrato		
Defeat Joey Jumpy	2019	Hannah, Jade	Bearsden Primary School Games	
Deep Blue	2017	Igor Errazking		
Defkey	2015	Einar Saukas		
Diamond Digger	2015	Dave Pierce, Jim Grimwood		
Dino Run	2017	Flash ZX		
Dizzy VII — Crystal Kingdom Dizzy	2017	E. Barskiy, D. Ponomarev, Oleg Origin, S. Kosov, Marco Antonio del Campo		
Dizzy and the Mushrooms Pie	2019	Hippiman, Verm-V, MmcM		
Dizzy and the Mystical letter	2018	Hippiman, Gogin		
Doctor Adventures	2015	errecepe		
Dog Walk	2018	Paul Malin		
Doodlebug	2017	Dave Hughes		
Domin8tr1s mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Doom Pit	2018	Alessandro Grussu	Monumental Microgames	£22.00
Dragon's Lair (ZX16/81)	2015	Jim Bagley	Primy Games	
Dr Who - Surrender Time	2018	Igor Errazking, ThEpOpE		
Dragonfire ZX	2018	Luca Bordoni		
Dredd Over Eels	2017	Malcolm Kirk	Monster Bytes	
Droid Buster	2019	Ariel Endaraves, Pedro Pimenta, Juan A. Fernandez		
Dungeon Raiders	2018	Andy McDermott		
El Ataque de los Terneros Cosmicos	2017	Radastan (Miguel Angel Montejo Raez)	Mojon Twins	
El Cetro del Sol 1 & 2	2015	Toni Pera		
El Chatarrero Galactico	2017	Rafael Lomena Varo	Maraf Software	
El Chatarrero Galactico 2	2018	Rafael Lomena Varo, Rafael Lomena Busta	Maraf Software	
El Chatarrero Galactico 3	2018	Rafael Lomena Varo, Rafael Lomena Busta	Maraf Software	
El Chatarrero Galactico 4	2019	Rafael Lomena Varo, Rafael Lomena Busta	Maraf Software	
El Matadero	2017	Meatball Theory		
El Soldado Gertrudis	2015	Fierce Five		
Egghead Goes to Town	2017	Jonathan Cauldwell		
Eight Feet Under	2019	Stefan Vogt	Pond Software	
Elon M. with Jetpack	2018	Rafael Vico Costa, ThEpOpE, Igor Errazking		
Escape From Murky Woods	2019	John Wilson	Pension Productions	
Escape From Tau Ceti	2019	Hedge1970		
Escape From The Sewers	2015	Moises Francisco Vergara	Primy Games	
Eurostriker	2018	Valz		
Explorer	2015	Luca Bordoni		
Extruder	2018	Rui Martins		
F'n Balls	2019	Andy Dansby, Andrew Green		
Falling Blocks	2015	Peter McQuillan		
Fantasy Zone: Escape from the Pyramid	2018	Antonio J. Pérez, Igor Errazkin		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Fase Bonus The Game	2017	na_th_an (Jose Luis Castano Gonzalez), Anjuel (Angel Lo Perez), Davidian (David Sánchez), Kendroock (Jose Ignacio Ramos)	Mojon Twins	
Fillomania	2018	D. Krapivin		
Fizz Buzz	2019	D. Krapivin		
Flappy the Ghost	2017	Gabriel Cuesta		
Flype	2015	Repixel8		
Foggy's Quest	2017	John Blythe		
Four Player Light Cycles in ZX Basic	2017	John Metcalf		
Fro	2018	dox		
Gandalf	2018	Cristian M. Gonzalez, Alvin Albrecht, Hikaru		
Gem Slider	2018	Noniewicz		
Gen Blast!	2017	Dave Hughes		
Generacio Digital The Video Game	2019	Rafael Vico Costa	Catalunya Radio	
Gerry Anderson's UFO	2017	Francesco Forte		
Gimmick! Yumetaro Odyssey	2018	Antonio Perez, Igor Errazking		
GLAZX	2019	E. Novikov, Lorc, Delapouite, WYZ, Chris Cowley, Shiru		
Globus	1987-2017	Paco Lafuente Sanchis		
Gluf	2019	D. Grachev		
Go-Go Bunnygun	2018	Jason J. Railton		
Go Race!	2018	MonkZy		
Godkiller 2 Exile	2015	Maxi Ruano, Neil Parsons (Ignacio Prini Garcia)	Apsis	
Grid	2018	D. Krapivin		
Grumpy Santa	2017	Paul Jenkinson		
Gup	1987-2017	Jon Burton		
Harbinger 2 – The Void	2018	Apsis, Agod, Augusto Ruiz		
Hibernated 1: This Place Is Death	2018	Stefan Vogt	Pond Software	
Higgy 2: The Wrath of Mcmania	2019	MrTom, AtFruitBat	Beebush Games	
Hop'n'Frog	2015	Gabriele Amore		
Hop'n'Frog and Omelettes for Breakfast	2017		Bumfun Software	
Hopper mod	2015	Chris P. Cullen, Paul Farrow		
Horace and The Robots	2017	Steve Snake	Reptilia Design	
Hot Parts	2019	Jim Bentley		
Hyperkill	2017	Mat Recardo, Sergey Kosov	Psytronik Software	
I Hate the Internet	2015	Jarett Kobek	Bumfun Software	
I'm Dreaming of a White and Black Christmas	2017	Bob Fossil		
Ice Slider Z	2015	Ego Trip		
Impact mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Impossabubble	2018	Dave Clarke, David Saphier		
Indiana Jones and the Fountain of Everlasting Life	2017	Duck Head (M. van Laatum)		
In nihilum reverteris	2018	Hellboy, Yerzmyey		
Inertia	2018	D. Krapivin		
Ink Fall	2017	Jason Bullough		
International Sokoban	2017	M. Zhuchkov		
Invasion Of The Cloud People	2019	Sinclair Society		
Invasores Aquáticos	2018	Filipe Veiga		
Ishido: The Way of Stones	2015	Mezei Róbert		
Iss Emergency	2019	John Wilson, Gareth Pitchford		
Jaws: The Text Adventure	2015	Einar Saukas, Marr Round		
Jet Eliu	2017	Javier Quero		
Jet Pack Bob	2017	Douglas Bagnall		
Jet Set 40-40	2018	Andy Ford, Ian Rushforth, Daniel Gromann		
Jet Set Luis	2015	"Alvaro Richarte Banegas, Felipe Aguilar Picazo, David Sanchez Robles"		
Jet Set Mini mod	2017	"Ian Rushforth, Andy Ford, Richard G. Hallas"		
Jet Set Mixup mod	2017	"Andy Ford, Ian Rushforth, Daniel Gromann"		
Jet Set Willy 25-100 mod	2019	Andy Ford		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Jet Set Willy II+ mod	2017	Derrick P. Rowson		
Jet Set Willy: As Manufactured Intended mod	2017	Metalmickey		
Jet Set Willy - The Mr Noseybonk Edition mod	2019	Ian Rushforth		
Jilly's Farm Volume 1 - SokoBAArn!	2017	Bob Smith		
John Mocowell	2017	Alboran 70		
Journey to Another World	2015	J.B.G.V.		
JSW 128 VK3	2018	Norman Sword	Norman Sword	
JSW 2015 mod	2015	Andy Ford		
Juanita & Paquito vs The Evil Aliens	2017	Enrique González		
Jubbles	2017	Jonathan Cauldwell		
Jucha	2015	ZX_Novosib		
Juggle	2017	SFG		
Jumpcollision	2015	Raul Naveros		
Karhum	2019	Toni Pera		
Kesha Was Bird Remaster	2019	whoozle		
Killer Ducks from Outer Space	2017	mutantleg		
Knight Hero	2017	Jaime Grilo, Andy Green		
Knightmare 2 ZX	2015	Climacus (Eduardo Martin Torices), Karl McNeil		
Knights	2018	Darryl Sloan, Andy Green		
Knockabout	2017	Bob Fossil		
Krap Park	2019	Jaime Grilo, Andy Green, Ironman		
LD Snake	2018	djnzx48		
Laetitia	2019	Jaime Grilo, Andy Green, Fox Fluffy's		
Land Lord	2017	No Time To Play		
Lava	2015	Natasha Zotova		
Left Behind: Escape from Mars	2017	Dave Hughes		
Let's Sin	2019	gdc		
LiruS	2015	Sanchez, n1k-o, Hacker VBI, nodeus		
Little Dragon 2	2015	Gabriele Amore, Neil Parsons (Ignacio Prini Garcia)		
Little Fish Big Tale	2019	Gabriele Amore		
Log Cabin Dizzy (ZX Spectrum Edition)	2018	Hippiman, Andy Green, VK007, MmcM		
Lost In My Spectrum v.2.0	2017	Alessandro Grussu		
Lost in Space	2019	Matthew	Bearsden Primary School Games	
Lost in The Jungle	2017	No Time To Play		
Lost in Worlds	2018	Pinny		
Lost Little Spaceman	2019	Allan Stevens	Nellyfish	
Lovecraft Mythos	2019	Cebrian, Coalheart	Ancient Bytes	
Lunar Lander	2017	Spoozilla		
Magic	2018	D. Krapivin		
Mag the Magician	2017	Radastan (Miguel Angel Montejo Raez)		
Magical Tower Adventure	2016-2019	Timmy		
Majdong	2015	D. Sachok		
Man1k Puzzle	2015	Daniel Crespo Andrés		
Manic Miner - A Ten - Cavern Challenge	2019	Andy Ford		
Manic Miner - Highscore Challenge	2018	Andy Ford		
Manic Miner - Norman Sword's	2017	Norman Sword		
Manic Miner - The Big Bonus Edition mod	2019	Andy Ford		
Manic Mixup - The 2018 MM Remi	2018	Andy Ford, Ian Rushforth		
Manic Pietro	2019	Cristian M. Gonzalez, Alvin Albrecht, Einar Saukas, Igor Errazking, Sergio Vaquer Montes, Davos, Mick Farrow		
Manic Scroller mod	2018	Mark Woodmass, Daniel Gromann		
Marble Racer	2015	Johan Koelman (Dr. Beep)	YRS	
Mark Gets Sucked In	2019	Lucy	Bearsden Primary School Games	
Matthew Cranston Battles	2017	Oleg Origin, Stella Aragonskaya	Monumental Microgames	£9,00-£13,30
Max Pickles I	2018	World XXI Soft		
Max Pickles Part II: The Mine Of Doom	2018	World XXI Soft		
Max Pickles Part III - The Price Of Power	2018	World XXI Soft		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Maze Death Rally-X	2018	Tom D		
Mazegame	2015	D. Popov		
Mazeract	2017	Jari Komppa, Antti Tihonen		
Metal Man Remixed	2017	Oleg Origin, Stella Aragonskaya		
MH17	2015	Therac25		
Mice vs Scientists	2015	Estherusky, Crymen	Fluffy Cushions	
Mickey	2017	S. Neznanyi		
Mighty Final Fight	2018	Sanchez, Er, n1k-o		
Mike, the Guitar	2018	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Andy Green		
Miner Man mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Minesweeper 16/48 (ZX16)	2017	Blerkotron		
Mini Explorer XXXI	2018	Rafael Vico Costa, ThEpOpE, Igor Errazking		
Misifu la Gatita	2019	"Jordi, E. Rogulin, O. Nikitin, Sergio Vaquer Montes"		
Mission on Mars	2019	Jess, Emily, Zara	Bearsden Primary School Games	
Mister Kung-Fu	2018	Elton Bird, Andrew McDonnell, Tony Pastor		
Monkey J - The Treasure Of The Gold Temple	2017	Gabriele Amore		
Monty Mole and The Lost Souls	2017	Andy Johns, David Saphier, Fuxoft		
Monty's Honey Run	2017	Andy Johns, David Saphier		
Moritz Strikes Back	2019	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Pedro Pimenta, Andy Green		
Moritz - The Dog That Caught The Car	2017	Sebastian Braunert, Uwe Geiken		
Moritz to the Moon	2019	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Pedro Pimenta, Karl McNeil, Andy Green		
Mr.Do!	2019	Adrian Singh, Mark R. Jones		
Muso	2019	Jim Bentley		
Nazoler Land	2019	D. Krapivin		
Night Stalker ZX	2018	Aleisha Beesher		
Ninjaman	2015	Kayamon		
Ninja Gaiden Shadow Warriors	2018	Jerri, Paolo Arus, Diver		
Ninja Gardening Simulator	2019	Andrew Bunker		
Ninjakul in the Auic Temple	2018	Antonio Perez		
Ninjakul 2: The Last Ninja	2019	Antonio Perez, Igor Errazking		
Nixy - The Glade Sprite	2018	Andy Johns		
Nohzdyve	2018	Matt Westcott		
Noir Shapes	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Oceano	2015	Ego Trip		
Old Tower	2018	Denis Grachev, Oleg Nikitin, Ivan Seleznev		
Omelettes For Breakfast	2017	Gabriele Amore		
One Little Ghost mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
OPZ	2018	Dave Hughes	Stonechat Productions	
O-Eyes	2018	oblo		
O-Puzz Attack!!	2018	oblo		
Octukitty	2018	Narwhal		
Ooze !	2017	Andy Johns		
Operation - Labyrinth Fall	2019	Ross Adkin	Bumfun Software	
Oure - Dawn of Hope	2018	Matt Birch	Heavy Spectrum Ltd	
P-Noid	2015	Jaime Hormiga		
Page and the Curse of the Pharaoh	2015	David Pagett	T.D.F. micro-visions	
Pandemic mod	2015	Bob Smith, Paul Farrow		
Parachute	2018	Miguel Ángel Tejedor López		
Pengo Quest	2015	Gabriele Amore		
Pentacorn Quest	2015	"José Ignacio Rodríguez, Jarlaxe, McKlain, SyX"	Night Wolf	
Percy Penguin In The Present Palaver	2019	"John Davies, Andrew Green, Ironman, djnzx, Davos, Key-Jee, X-Agon, Noize"		
Perry Pumpkin	2015	Steve Westwood		
Pets vs Aliens Prologue	2015	Einar Saukas, Binman, Yerzmyey		
Physiced	2017	Andy Jenkinson		
Pickaxe Pete	2017	GazJ82		
Pilot Attack	2017	Mika Keranen		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Pink Pills - Manic Moritz and the Meds	2017	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Andy Green		
Pipe-Maniak (ZX81)	2015	Daniel Crespo Andrés		
Pipes!	2018	D. Krapivin		
Pitman	2018	D. Krapivin		
Pixel Quest 2000	2015	Einar Saukas, MmcM, Craig Stevenson		
Pixel Quest 2000	2017	Einar Saukas, S. Kosov, A. Filyanov		
Pixel Quest Zero	2018	Einar Saukas, MmcM, A. Filyanov		
Pixteen	2019	D. Krapivin		
Platforming Prodigy	2019	Anees	Bearsden Primary School Games	
Plumbers Don't Wear Ties	2018	John Connolly	PROSM Software	
Pooper Scooper	2018	Davey Sludge, Yerzmyey		
Popcorn	2019	Biland		
Popeye The Arcade	2015	Gabriele Amore, Farvardin		
Professional Toast Simulator	2017	J.B.G.V.		
Prospector	2018	Aleisha Beesher		
PTM	2018	Narwhal, Shiru		
Pumpkin Poe	2017	Ariel Endaraues		
Pushbot	2018	Dave Hughes		
Python	2018	Weiv		
Qbox	2017	Sergio Llata Pena		
Quadron	2018	Andrew Bill		$4,99
Quahappy	2018	Jaime Grilo, Andy Green		
Quest	2018	D. Krapivin		
R-Swype Reloaded	2015	Davey Sludge	The Dead Squad	
Rabid Mower	2015	A. Kashkarov, Y. Ochakivsjyi, Blade		
Rabbit in Nightmareland	2015	Javier Fopiani		
Rabbit in Wonderland	2015	Javier Fopiani		
Rade Blunner, Episode 1: Weon Kolalski's Memories	2019	IADVD, Shiru		
Rade Blunner Ep.2 - Cannibal Wheh's Little Shop	2019	IADVD, Shiru		
Raiders of the Lost Ark	2017	Luca Bordoni		
Ramsbottom Smith and The Quest For The Yellow Spheroid	2018	John Wilson, Gareth Pitchford	Zenobi Software	
Randomator	2019	Nina	Bearsden Primary School Games	
Raw Battle	2017	Baron Ashler (Manuel Gomez Alcaide)	Kabuto Factory	
Ray's Reprisal	2015	Luca Bordoni, Jarrod Bentley, Allan Turvey, Paul Dunn	Monumental Microgames	
Red Planet	2015	Salvador Cantero		
Remote Operated Vehicle Recovery	2018	Paul Jenkinson, Alone Coder, David Saphier		
Red Shift	2018	World XXI Soft, Richard Armijo	World XXI Soft	
Rescue Lander	2015	David Pagett	T.D.F. micro-visions	
Resistance	2019	Andy Mc Dermott		
Retro Force	2017	Climacus (Eduardo Martin Torices), Karl McNeil		
Return of the Roach	2019	John Wilson	Pension Productions	
Ring of the Inka	2018	Volker Bartheld, Michael Wiedmer		
Roboprobe/48	2017	Loading Screech		
Robot 1 in The Ship Of Doom	2017	Mat Recardo		
Robot 1 in The Planet Of Death	2017	Mat Recardo		
Robot - The Impossible Mission	2019	Simon M. Ferré		
Robots Rumble	2018	Miguetelo		
Rocket Man	2017	Paul Farrow		
Rocky and the Divots	2019	Harris	Bearsden Primary School	
Rogue	2018	D.Krapivin		
Rono	2015	D. Danner		
Rosbottom Smith and the Quest for the Yellow Spheroid	2018	John Wilson, Gareth Pitchford	Zenobi Software	
Roust	2018	"Allan Turvey, David Saphier, Craig Howard"		
Rovr	2018	Paul Jenkinson, Alone Coder, David Saphier		
Rubicon	2018	John Blythe		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Rudolf Rescues Xmas	2019	Niamh	Bearsden Primary School	
Santa's Strange Dream	2018	textvoyage		
Santos' Xmax Adventures	2017	Dave Hughes		
Sardonic	2019	Madaxe (José Mário Machado), Fred		
Save the Trees!	2015	Mezei Róbert		
Save the World Theme Park	2019	Allanah, Isha	Bearsden Primary School	
Saving Kong	2018	compilations	Bumfun Software	
Sc0tb0t	2019	Dougie mcg		
Scuttlebutt	2018	Karl Hornell		
Sea Rescue	2017	M. Zhuchkov		
Seto Taisho Special Edition	2017	Alessandro Grussu	Monumental Microgames	
Seto Taisho to Kazan	2017	Alessandro Grussu	Monumental Microgames	$14-$17,50
Shoggoth Halls	2015	D. Danner		
Simple Silent Snake	2015	mat, ESI		
Sixteen Skirmish	2015	Dave Hughes	Stonechat Productions	
Sorceress	2017	Payndz		
Sqij!	2018	Sokurah	Psytronik Software	
Slither	2018	D. Krapivin		
Snake	2018	Firestarter		
Snake	2018	djnzx48		
Snake	2017	Martin Pokorny		
Snaked	2017	Andy Jenkinson		
Sokob-XXX	2017	Dave Hughes, Linus Akesson		
Sokoban	2017	Simon M. Ferre		
Sonic the Hengehog	2018	Hacker VBI		
Sophia	2017	Alessandro Grussu		
Sophia II	2019	Alessandro Grussu		
Sorceress	2017	Payndz		
Sorceress 2 The Mystic Forest	2017	Payndz		
SoS Rescue	2015	Chris Pye		
Space Escape	2017	Aleisha Beesher		
Space Invaders Emulator	2017	4OCrisis, Neil Parsons (Ignacio Prini Garcia)		
Space Junk	2017	Miguetelo		
Speccy Pong	2017	Julián Urbano Muñoz		
Speccy Snake	2017	Retro Jatekos		
Spych	2018	Pawei Siawicski, D. Krapivin		
Squares	2017	Alexey Kashkarov, Blade		
Stake Out!	2015	Steve Westwood		
Star Patrol	2017	M. Zhuchkov		
Stars (Gumi)	2015	"A. Kashkarov, E. Kolesnikov, Blade, Y. Ochakivskyi"		
Steamed Hams	2018	John Connolly	PROSM Software	
Steel Jeeg	2018	alchemist		
Stepping Stones	2018	SinDiKat		
Stercore	2018	Jason Kelk	C64CD Studios	
Stormfinch	2015	Dave Hughes, Space Poison	Stonechat Productions	
Strange Kitchen	2015	Neal Rycroft	textvoyage	
Super 48k Box	2015	Andrew Vanbeck	Vanb Software	
Super Bridge	2017	M. Zhuchkov		
Super Moritz	2018	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Dave Hughes, David Saphier, Andy Green		
Super Serif Bros	2018	Robin Allen		
Super Udav	2017	M. Zhuchkov		
Survival ZX	2018	Mr Rancio, Ivan ZX, utopian, Buitre48K		
Tajemnica Carmen Strasse 35	2017	Smok Wawelski		
Takeout Freakout	2017	Loading Screech		
Tank 1990 - 128	2018	Dwa83		
Tarzan	2017	Ivan Armada		
Tea-Leaf Ted	2018	Jaime Grilo, Andy Green		
Terrapin's	2017	Allan Turvey, David Saphier, Craig Howard		$1.99
That Sinking Feeling	2017	Sunteam Paul, G. Klimenko		
The 12 Days of Spectrum	2017	Bob Fossil		

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
The Abduction	2017	T. Minyatov		
The Adventures of Bouncing Bob - Bustin' Ghosts	2015	Douglas Bagnall		
The Adventures of Bouncing Bob - Lurching Dead	2015	Douglas Bagnall		
The Adventures of Bouncing Bob - Summer Breeze	2015	Douglas Bagnall		
The Adventures Of Jane Jelly: The Egg Diamond	2018	Jaime Grilo, Andy Green		
The Adventures Of Jane Jelly - The Treasure Of Hotmarmalade	2017	Jaime Grilo, Andy Green		
The Adventures Of Jane Jelly - The Treasure Of Zedin	2017	Jaime Grilo, Andy Green		
The Amethyst Dagger	2018	Rafael Vico Costa		
The "Big" Javi's Adventure	2017	Raul Carrillo		
The Big Sleaze 2 1/2	2018	Mark Hardisty		
The Cave	2017	M. Zhuchkov		
The Dark Hospital	2017	Isaac Sánchez González		
The Dragon with a Wagon	2019	Blane, Amir, Amrit	Bearsden Primary School	
The Dungeon of Bhalgora	2017	Andrew Potts		
The Eggsterminator	2018	Davey Sludge, Yerzmyey	The Dead Squad	
The Great Caravan Caper	2019	Gareth Pitchford, The Spud		
The House on the Other Side of the Storm	2019	Pablo Martínez Merino		
The Hut	2019	John Wilson	Pension Productions	
The Incredible Shrinking Professor	2017	John Blythe		
The Infeasible Game	2015	Ian Munro, A. Efremov		
The Last Human	2019	Dylan	Bearsden Primary School	
The Legend of Bocatapuesto	2015	JoseShirochi, JossVonEinzbern	Xtremely Xplicit	
The Malignant Gore	2019	Sanctum Games (Tom Dentith)		
The Order of Mazes	2015	Tom D		
The Quest to the Become King	2019	Emma	Bearsden Primary School	
The Return of Traxtor	2015	Juan J. Martínez, Craig Stevenson		
The Royal Game of Ur	2017	Rikokun		
The Sword of Ianna	2017	utopian (Fco. Javier Peña), pagantipaco (Fco. Javier Velasco), McAlby (Alberto J. González), MAC (Antonio Del Campo), Daniel Leon		
The Tales of Grupp	2015	Alejandro Layunta Villarejo	Retrobytes Productions	
The Treasure of Lumos	2017	Jaime Grilo		
The Vectornauts	2018	DomReardon		
The World War Simulator: Part II	2018	Toni Ramírez, Alxinho, José A. Martín		
Thoroughly Modern Willy	2018	Bob Fossil		
Three Octopuses	2017	Alexey Kashkarov		
Tiki Taca	2019	Climacus (Eduardo Martin Torices)		
Tiki Temple	2019	Shreyan, Ethan, Charlie	Bearsden Primary School	
Timothy's Travels	2019	Finlay	Bearsden Primary School	
Timult: Phase I	2018	Andrew Vanbeck	Bumfun Software	
Topo Mix Game	2017	Alfonso Fernández Borro		
Tractor	2019	Biland		
Trick or Troll ?	2019	Ruaridh, Kerr	Bearsden Primary School	
Trolleymania	2018	Gareth Pitchford	Electric Storm Productions	
Turbo Jet Set Willy mod	2018	Scott Jensen		
tw@tter	2019	Fahnn		
Twinlight	2017	Denis Grachev, Oleg Nikitin		
Unhallowed	2018	Blerkotron		
Uroboros	2015	Rafal Miazga		
Vade Retro	2015	J.B.G.V.		
Vade Retro II	2017	J.B.G.V.		
Vallation 128K	2017	"Soren Borgquist, Craig Stevenson, Simon Butler, Spacefractal, Jason Kelk"	Psytronik Software	
Varina	2018	ESPECTROTEAM		
Viage ao Centro da Terra	2018	Alfonso Fernández Borro, Manuel Ferreira Moreno, Sergio Vaquer Montes		
Vindius - The Videogame	2018	Ancient Bits		
Vradark's Sphere	2018	Sanchez, Er, n1k-o		

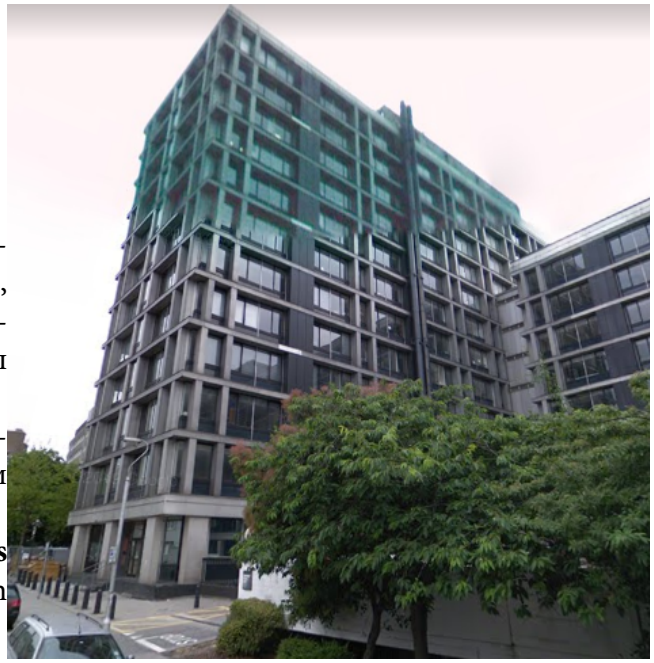
НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год выпуска	Разработчик	Издатель	Цена
Walkabout	2017	Bob Fossil		
Walkabout 2 (Knockabout)	2017	Bob Fossil		
Warlord Fantasy	2017	B. Makurin		
Weird Island	2015	Neal Rycroft		
Westworld	2017	Gazzapper		
When Alex Didn't Do It	2015	Stephen Nichol		
Wolfcastle McBain	2017	C. Oscar Garcia		
Word Blaster	2015	Neal Rycroft		
Wunderwaffe	2017	Rafal Miazga		
Xelda 1: Quest for the Golden Apple	2017	"Andrew Dansby, Russell Glover, Andy Green"		
Xenoxxx Funtime Show	2018	Hippiman, Gogin		
Xorka	2015	A. Zavgorodniy		
Yars Revenge ZX	2015	Luca Bordoni		
Your Crackers, M'Lord!	2018	Bob Fossil		
Zabij ducha	2017	Rafal Miazga, Alexander Rostov		
Zamok	2015	Destr		
Zen II	2015	Einar Saukas, Mr. Beep		
Zombo	2015	Malcolm Kirk	Monster Bytes	
Zukinox	2017	Jaime Grilo		
ZX Basic Wars	2017	Pigmeat		
ZX Dungeon	2017	Barrett Otte		
ZX Larry	2019	Rafal Miazga		
ZX Wonky One Key	2019	Derek Fountain		
ZXombies: Dead Flesh	2018	Catweazle		
Zoe's Adventure	2019	Kate	Bearsden Primary School	
Zona 0 (30th Anniversary Edition)	2019	Rafael Gomez Rodriguez, Alfonso Fernandez Borro, Lords of the Sounds (Angel Martinez)		
Конёк-горбунок	2019	I. Nasyrov		
Морской бой	2019	Biland		
Неожиданное путешествие	2017	STD		
Пирамида 2	2017	SGO		
Полководцы фентези	2017	B. Makurin		
Похищение	2017	Bit Bikers		
Улитка	2018	SAVC		

ОТ РЕДАКТОРА

Есть масса информации и фото об испанских разработчиках. Я попробовал сделать свой вариант. Далеко не все разработчики доступны, а если даже ответили, то иногда просто в целом. Один человек пожелал, чтобы его фото не было размещено. Я оставил только инициалы.

Материалов о Probe Software - намного меньше. Контракт, как сотрудники in-house имели только руководители. С разработчиками контракт заключался на конкретную видео игру. В 1988 году численность сотрудников - 72 человека.



Почему Acclaim купила Probe ? До этого времени Acclaim работала исключительно с независимыми студиями. Внутренняя разработка позволяет контролировать качество продукта, сроки выпуска и стоимость своего программного обеспечения. Быстрый технический прогресс игровых систем изменил внешний вид программного обеспечения и процесс его разработки. Средняя стоимость разработки для развлекательных платформ и PC по оценке Acclaim (на момент покупки Probe) составляет от $1 млн. до $2 млн.

На фото - **офис Probe Entertainment,** позже - **Acclaim Studios London** (Knollys House, First Floor 17 Addiscombe Road Croydon Surrey, CR0 6SR).

Переход отрасли на 32 и 64 битные платформы привел к значительному падению продаж Acclaim в 1996, 1997 годах, в сравнении с результатом 1995 года (1995 год, 16-bit: 74%, 32-bit: 5%, 1996 год, 16-bit: 44%, 32-bit: 32%, 1997 год, 16-bit: 9%, 32-bit: 37%).

Acclaim получила минимальную прибыль от продаж 16-битного программного обеспечения и решила выйти на рынок 16-битных и портативных картриджей и уйти с рынка 16-битного программного обеспечения. В своем интервью 2000 года, Fergus Mc Govern так же подтверждает эту тенденцию: «Мы решили стать партнером с крупным издателем из-за быстрого движения индустрии в сторону разработки на 32 битах. Это требовало перехода Probe на новый уровень разработки, с цифровой анимацией, музыкальной студией, высококачественными графическими станциями, большей командой и гораздо большей ресурсной базой. К сожалению у этого издателя были свои проблемы. Мое видение развития не соответствовало взглядам Acclaim, что привело к моему уходу».

10 октября 1995 года Acclaim купила Probe Entertainment (выдала Fergus McGovern 1732405 обыкновенных акций). В результате приобретения трех компаний в 1995 году (Iguana, Sculptured, Probe), Acclaim понесла убыток в размере $159,2 млн. Probe Entertainment стала дочерней компанией Acclaim.

Новые игры. Их становится все больше, ретро сцена развивается. В предпоследнем разделе этого номера - «Новые игры» я выделил жирным шрифтом часть видео игр, которые портировали с ZX Spectrum или Commodore 64 на другие платформы в период с 2015 по лето 2019 года.

Основная верстка журнала - с 04.04.2019 года по 30.07.2019 года. Журнал содержит 1250 фото, обложек и заставок видео игр. P.S. На фото - моя футболка.

