

# ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ

ЖУРНАЛ ПО ІСТОРІИ ВИДЕО ІГР ВИПУСК 7 МАРТ 2020



# ЛЕГЕНДИ БАЙТІВ<sub>7</sub>

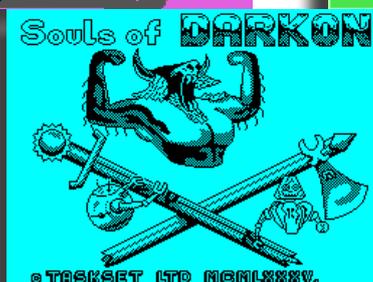
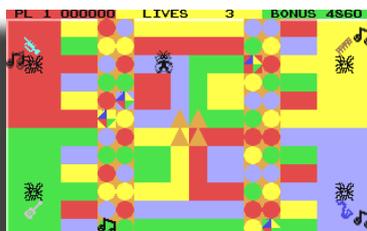
## Введение

Приветствую Вас. Я расскажу о разработчице из США - **Carol Shaw**. История компании. Известные компании из Великобритании **Zeppelin Games Ltd, Thor** и **Odin Computer Graphics**. Я опишу их историю и добавлю софтографию игр. Краткий рассказ о компании **Dalali Software Ltd**, интервью с **Michael Batty**. Так же, основные игры, вышедшие на ретро платформах в период - с августа 2019 по февраль 2020 года. Свою работу предлагаю Вашему вниманию в виде отсортированного списка с ценами на игры. В процессе создания номера мне помогали разработчики: David Taylor, Robert T. Smith, Michael Batty, Rod Hyde, Douglas Ian Burns. На первой странице обложки - Carol Shaw, одна из первых разработчиков видео игр и создатель очень успешной игры - River Raid.

## Содержание

2 Введение    7-13 Dalali Software    20-35 Odin Computer Graphics    57-65 Новые игры  
3-6 Новости    14-19 Carol Shaw    36-55 Zeppelin Games    56 Michael Batty    65 От Редактора

В октябре 2018 года, на тусовке Play Expo Blackpool, состоялась встреча разработчиков компании **Taskset** (35 Year Reunion). Компания работала с 1983 по 1986 год и известна играми Jammin'(C64), Super Pipeline 1-2, Souls of Darkon, Yabba Dabba Dooo. На фото, сидят слева направо - Mark Buttery, Andy Rixon, Paul Hodgson, глава Taskset - Andy Walker.



# НОВОСТИ

## CHUCK PEDDLE

В 1973 году Чак начал работать в компании Motorola. Он хотел уменьшить размеры процессорной платы до размеров одного чипа (Motorola продавала такие платы по \$14000, чип 6800 по \$300).

Motorola не ответила на его предложение заняться чипом 6502 и Чак, вместе с командой перешел в компанию MOS Technology. Чак сделал чип 6502 (\$25), который смог конкурировать с чипом Intel 4040 (\$29). 6502 использовался в компьютерах первой волны - Apple I-II, Commodore PET, Acorn BBC Micro, игровых автоматах Atari и Nintendo.

Apple так же выдвигала идею персонального компьютера в то время. Bill Gates (Microsoft) и Чак хотели купить компанию Apple. Но Jobs и Wozniak выставили сумму в \$150 000. Сделка так и не осуществилась. Чак убедил Commodore Business (Jack Tramiel), что калькуляторы - это тупиковый бизнес и Commodore купила эту компанию, Чак стал ее главным инженером. Чак занялся разработкой PET (первое поколение продало по \$1600), а Apple - компьютером Apple II. Чип 6502 позволил Apple массово производить свой компьютер. Чак покинул MOS Technology в 1980 году.

Благодаря ему, домашние компьютеры стали доступными (первыми были Apple II, Commodore PET и TRS-80). Сам Чак гордится периферией, чипами ввода вывода, которые поддерживают микропроцессор и помогают пользователю взаимодействовать с ним. Chuck Peddle скончался от рака поджелудочной железы 15 декабря 2019 года (82 года).



## SARAH JANE AVORY

Ей 49 лет, она из Ely, Cambridgeshire, Великобритания. В школе ей было не комфортно, по этому оценки не были блестящими.

Сара разрабатывала игры для компьютера Vic-20, позже это были - Commodore 64, Amiga, Sega Mega Drive, Sega Mega-CD, Sega Saturn, Play Station 1-2-3, PC (всего 16 видео игр).

После покупки в 1987 году дисковод для C64, она начала писать книги (текстовый редактор Easy Script). Увлечение написанием рассказов стало серьезным только в 2011 году, так как много времени занимала разработка видео игр. Сегодня она замужем, у нее классная работа, красивый черный длинношерстный кот и свой дом. Для C64 в 2019 году она написала игру **Santron** (цена \$2.00). В процессе разработки находятся игры **Soul Force** и уже третий год - RPG игра **Briley Witch Chronicles**.

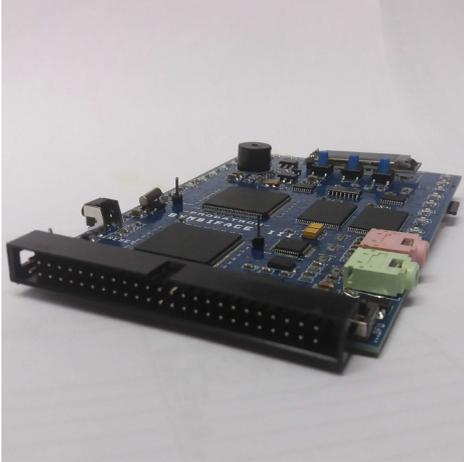


# НОВОСТИ

## SYMBIFACE 3

Для компьютеров Amstrad CPC, MSX, Enterprise хорошо известна плата расширения Symbiface II (IDE interface (to connect a harddisk), 512kb RAM expansion, 512kb rewriteable ROM, PS/2 mouse connector, Real-time clock). Prodatron (Jörn Mika) - автор ОС SymbOS.

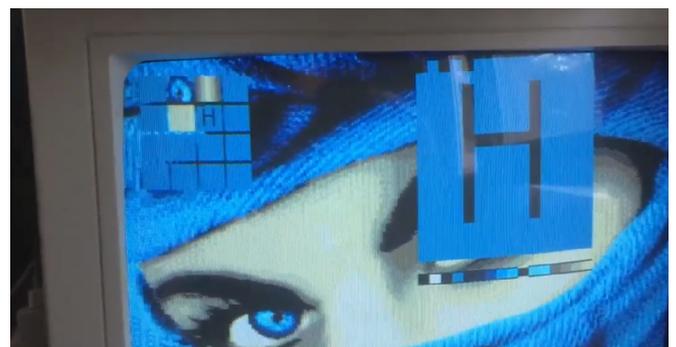
В апреле 2018 года началась работа над **третьей версией Symbiface**. На сегодняшний день плата готова. Ее параметры: Cortex M7 216 Mhz, 2Mb RAM, 2MB ROM/FLASH, USB Host, Hid Mouse, USB Host, Fat32 mass storage device, CODEC AUDIO, Player/recorder, WIFI, TLS/SSL/HTTP(S), RTC,+Battery, VU meassurement, stereo level indicator, CPC 464, Extern memory hack, Onboard JTAG, Power 5v, ARM temp, RTC batt measure, SD Card, for internal system storage, OLED, BUZZER.



## iMPdraw

В ноябре 2019 года вышла вторая версия графического редактора для компьютера Amstrad CPC. Автор - AST/Imp4ct. Новое : a huge zoom zone, using 4096 palette of the Amstrad Plus, fullscreen support for the 3 graphical modes of the CPC (0, 1, 2), possibility of creating plugins with OrgAms or any other assembler adds Undo/Redo, 100% compatible xMass with iMPdos, M4 wifi board and Symbiface 3, in case of basic return or reset, you can get back your file, an included utility to create frames, Load/Save .win, Load .scr 17 kb files, integrated help. В эмуляторе WinApe редактор использует более 128 Kb памяти.

Ниже можно увидеть некоторые готовые работы для видео игр.



# НОВОСТИ

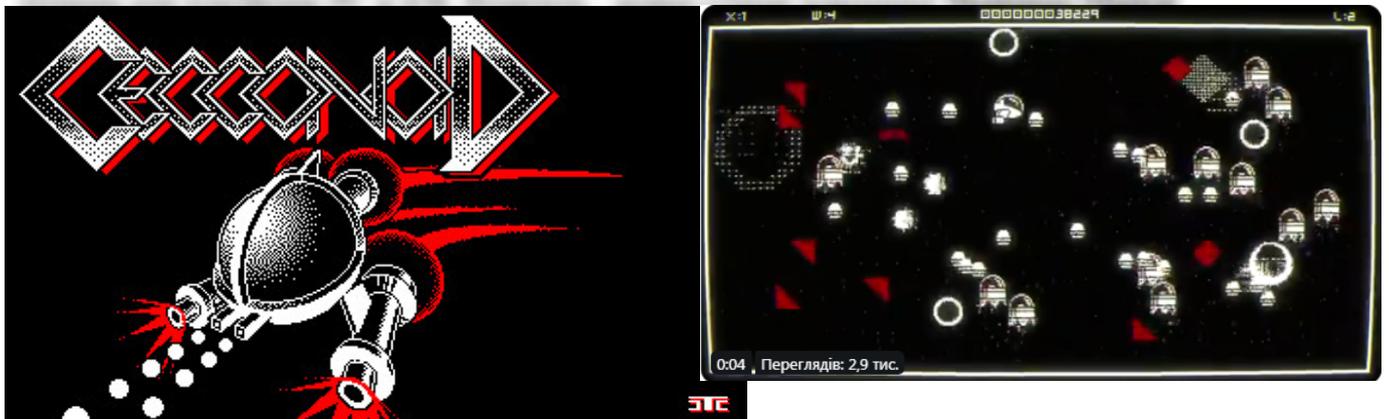
## LUMA FIX Commodore 128/D

Уже давно продается мод для устранения вертикальных помех изображения на компьютере Commodore 64. В ноябре 2018 года шведский разработчик **Fredric Blåholtz (e5frog)** разработал мод для компьютеров Commodore 128/D. Цена - £25, стоимость доставки от £2.5 до £12.5.



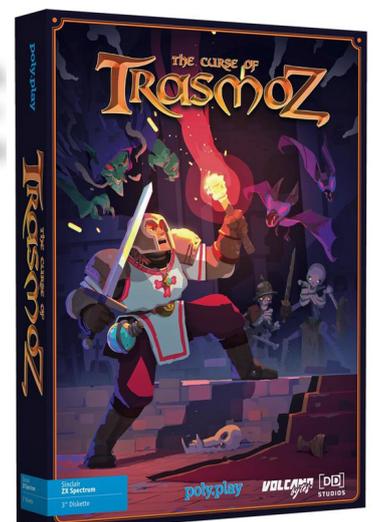
## CECCONOID

В октябре 2019 года разработчик **Triple Eh (Gareth Noyce)** сделал видео игру CECCONOID. Игра выпущена для платформ PC и iOS. Издатель - новая старая компания **Thalamus Digital**.



## THE CURSE OF TRASMOZ

16 декабря 2019 года разработчик **Volcano Bytes (Javy Fernandez, QBeyker)** сделал видео игру The Curse of Trasmoz. Аркадный платформер выпущен для ZX Spectrum, цена 20-25 евро. Издатель - компания **Polyplay**. Игра поставляется на 3" дискете и аудио кассете.



# НОВОСТИ

## Super Mario Bros. C64 2019

В апреле 2019 года, после семи лет разработки, на C64 вышла игра Super Mario Bros 64. Автор - **ZeroPaige**. В игре поддерживаются частоты 50 и 60 Hz, турбо и 2 чипа SID, регуляция громкости SID. Игра эмулирует 4 канала APU NES, автоматически определяет компьютер и предлагает лучшие настройки. С помощью патча можно играть на C64 Mini.

Через четыре дня после релиза видео игры, Nintendo начала удалять игру с сайтов.



## Игры для C64 на Kickstarter

В ноябре 2018 года, после сбора £11,027 на разработку, вышла игра **Galencia Khaos Sphere**. Разработчики - Jason Aldred, Saul Cross, Pulsebot, Jon Eggleton, Flemming Dupont, Commodore 64 Club. Продается только в виде картриджа. Стоимость картриджа - £40, deluxe версия - £50, с футболкой - £80. Есть и более дорогие варианты игры.

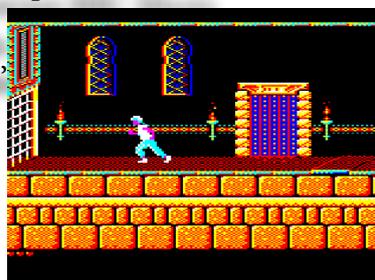
Так же был начат сбор средств на новую игру **Parallaxian**. Автор - Jon Woods (Kodiak64). Но, было собрано только \$8,706 из \$16,284.

A CARTRIDGE ONLY GAME FOR COMMODORE 64 COMPUTERS

## Prince of Persia - BBC Micro

В 2018 году британские разработчики **Kieran Connell** и **Simon Morris** портировали на компьютер BBC Micro известную видео игру **Prince of Persia**.

Графика - **John «Deathmunk» Blythe**, музыка - **Inverse Phase**.



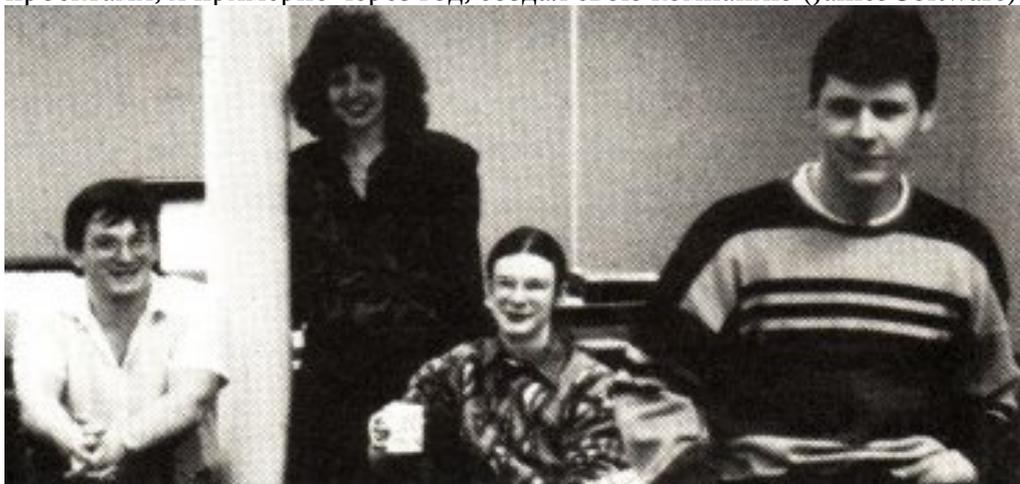
Kieran Connell

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## DALALI Software Ltd (Croydon, Surrey) 19.01.1984-1991

Компания Dalali Software создана в 1984 году. Глава компании - **Hanan Samara**. Hanan - палестинка, родилась в 1955 году, в Багдаде, переехала в Великобританию в 1970 году. Она училась в США и Великобритании, получила академическую степень Магистра математики и операционных исследований. В вузе она начала изучать язык программирования Fortran.

В начале 80-х, ее муж - Chris James, работал в компании Thorn EMI, создавал игры, вроде Humpty Dumpty (1981, Atari). Чтобы как то заработать, они начали разработку информационных систем для выставок, использовали сенсорные технологии, чтобы люди могли войти в контакт и узнать, кто, чем занимается. Появилась база данных и системы back office. Муж стал ее боссом, занимался проектами, и примерно через год, создал свою компанию (James Software).



Команда Dalali в 1986 году.

### PROGRAMMERS

- \* Have you the technical expertise and creative skills to produce high quality original and conversion software?
- \* Are you multi-lingual with working experience of 8 and 16 bit computers?
- \* Have you several years experience in the industry with at least one commercially published program to your name?
- \* Are you self motivated, capable of project analysis and meeting deadlines?
- \* Are you willing to work in-house, be it on full-time or freelance basis?

We are a well established and innovative software house seeking dedicated programmers who want a successful career in entertainment software. If you think you qualify and are interested in advancing your career, please write including your CV or telephone:

**THE SOFTWARE MANAGER**  
**Dalali**  
**DALALI SOFTWARE LIMITED**  
29-33 Church Street, Croydon, Surrey CR0 1RH  
Telephone: 01-681 1365

Технический директор Dalali - Adrian Wadey



Однажды, Hanan увидела игру Humpty Dumpty. Она была поражена спрайтами. Ей нужно было узнать, как все сделано и с того времени программирование зацепило ее. По ее мнению, в то время она была первой женщиной в Великобритании, которая начала изучать разработку видео игр. После Atari, она начала программировать для Commodore 64.

Hanan Samara: «В то время можно было разрабатывать свои видео игры, заниматься экспериментами. Как правило, надо было уложиться в срок шесть месяцев. Чтобы конкурировать с Activision, нужно было сделать видео игру в двух разных форматах. В Thorn EMI были отдельные сотрудники, которые занимались только музыкой или графикой, так же был человек, отвечающий за анимацию и стратегию. Все это приводило к дороговизне разработки». Hanan Samara проработала программистом в Thorn EMI более двух лет, сделала игру Jumbo Jet Pilot (1982 год). Ей было комфортно работать в компании.

Родители отговорили ее идти работать в IBM и посоветовали создать свой бизнес. Вместе с бывшим программистом Thorn EMI - **Adrian Wadey** они создали Dalali Software. Adrian стал техническим директором в компании. Первой игрой компании стала **Jinn Genie: Arabia Mania** (для Atari и C64). Ее разработала сама Hanan Samara в 1984 году. Издатель - Micromega.



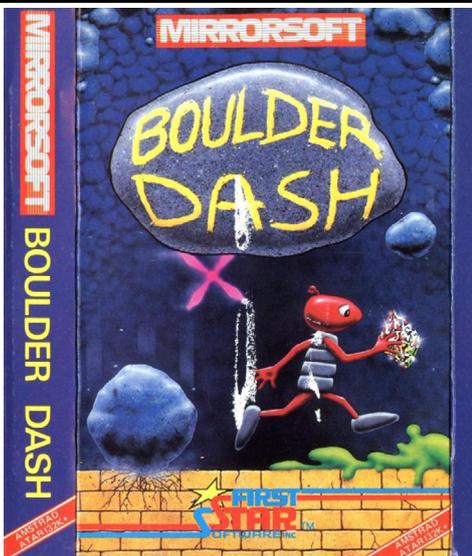
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Второй игрой стала **Special Delivery: Santa's Christmas Chaos**. Игра уже сделана для трех платформ - Atari, C64, ZX Spectrum. Сама Hanan сделала версию для C64. Издатель игры - Creative Sparks. Цена - £6.95.

По вине издателя, игра не смогла появиться в продаже к Рождеству и по этому не имела большого успеха у покупателей.



Hanan сделала ставку на конверсии видео игр. Так в 1985 году она написала игру **Boulder Dash**. Игра вышла для Atari, Amstrad CPC и ZX Spectrum. Цены - £9.95-£14.95. Издатель - Mirrorsoft. Игра получила огромный успех, а Hanan Samara стала разработчиком месяца.



## DESIGNER OF THE MONTH

**NAME:** Hanan Samara  
**BORN:** Bagdad, 1955  
**GAMES:** Special Delivery, Jinn Jenie and Spectrum Boulder Dash conversion

Female games programmers are thinner on the ground than female games players. Apart from Carol Shaw at Activision, the only active female programmer we've discovered is Hanan Samara, the brains behind such games as *Special Delivery* and the recently released *Jinn Jenie* for the CBM 64. Hanan's background is in maths and operations research — but now she runs her own software company called Dalali Software.

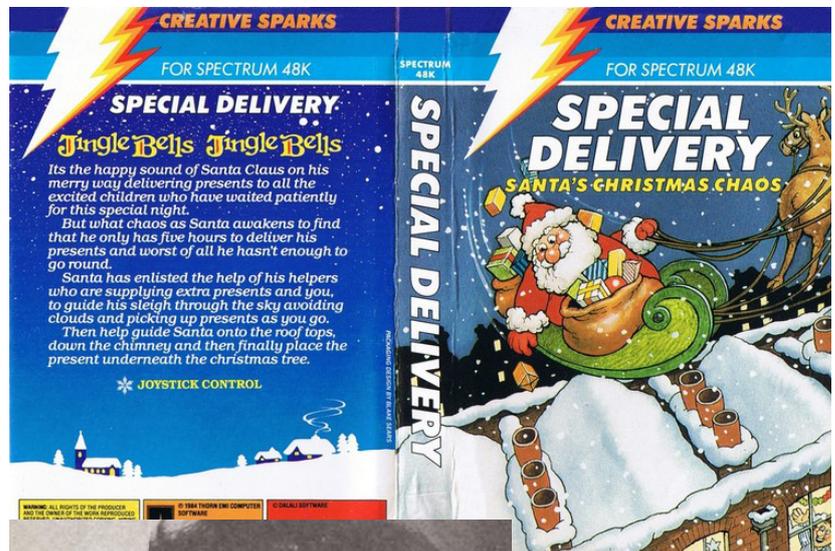
Hanan came to England from Bagdad in 1970 and her most recent job was with Thorn EMI where she worked for over two years before leaving to start her own business.

As well as bringing out *Jinn Jenie*, which is being marketed by Micromega, Hanan has worked on the Spectrum *Boulder Dash* conversion which we've already raved about in earlier issues.

Hanan is an Atari fan and likes to program on that machine — *Jinn Jenie* was originally written for the Atari. She is quietly confident about the next year. "The games industry is growing up.

It's gradually becoming more like the movie business. You need a graphic artist, sound experts and a couple of programmers to create a game these days. You've really got to get your act together in order to succeed."

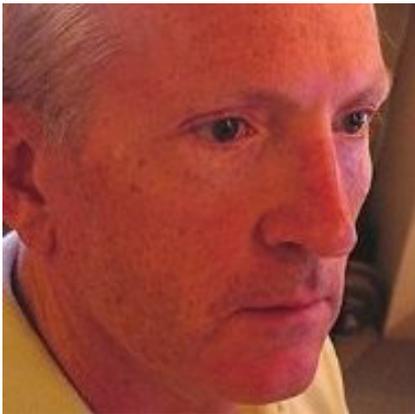
**Favourite Food:** Anything Arabic.  
**Favourite Drink:** Scotch and coke.  
**Favourite TV Programme:** I don't really get much time to watch TV. But I really like cartoons!  
**Favourite Computer Game:** Boulder Dash.  
**Countries Visited:** Middle East, USA, Europe.



Hanan Samara в 1985 году.

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

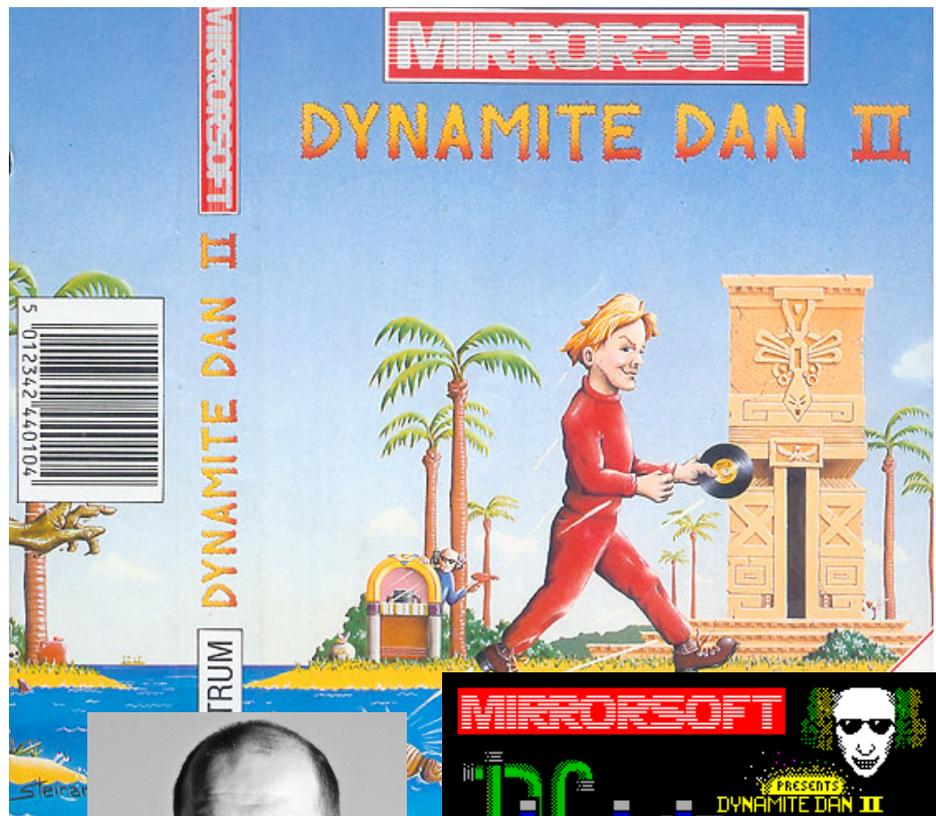
В 1985 году выходит еще одна успешная игра - **Dynamite Dan**. Игра снова сделана для трех платформ, цена - £6.95-£13.95. Издатель - Mirrorsoft. Игру написал Rod Bowkett. Кассетную обложку нарисовал Steinar Lund.



Rod Bowkett

В 1986 году выходит вторая часть видео игры **Dynamite Dan**. Для С64 игра была отменена издателем. Для ZX Spectrum игру снова написал Rod Bowkett. Для Amstrad CPC ее сделал **Keith A. Goodyer**. Обложка снова сделана Steinar Lund. Издатель - тот же, Mirrorsoft. Цена - £7.95. Снова успех и высокие оценки в журналах тех лет.

Так же выходит **третья часть** игры **Boulder Dash** (для Amstrad CPC). Версии для других платформ сделаны другими



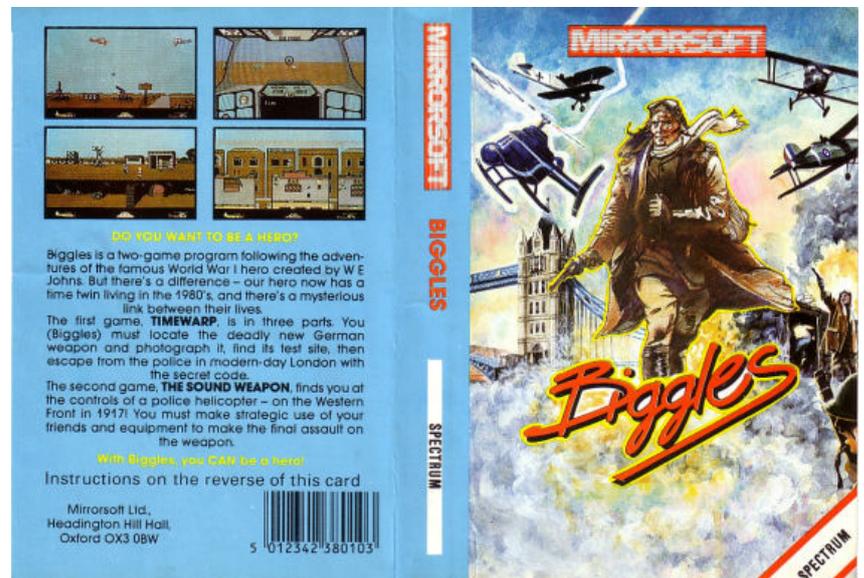
Keith Goodyer



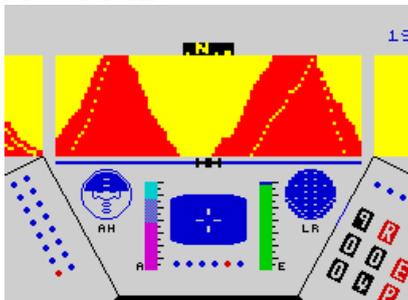
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

разработчиками.

В 1986 году выходит аркадная игра **Biggles**. Игру сделали фрилансеры - Rowan Software (Kevin Parker), ZX Spectrum версию - Robert T. Smith, Rod Hyde, музыка - Ben Daglish. Цена - £9.95-£14.95.



В 1986 году выходит видео игра **Rescue on Fractalus**. Dalali сделала конверсию известной игры Lucas Film Games для Amstrad CPC и ZX Spectrum. Цена - £7.99-£9.99. Издатели - Activision, Mastertronic.



Kevin Parker

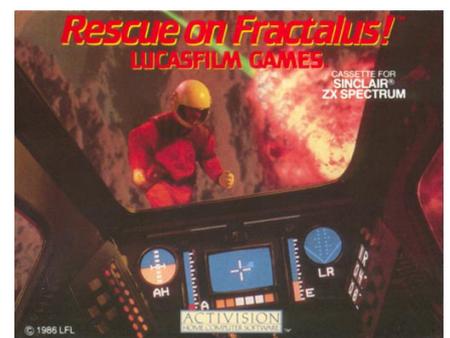
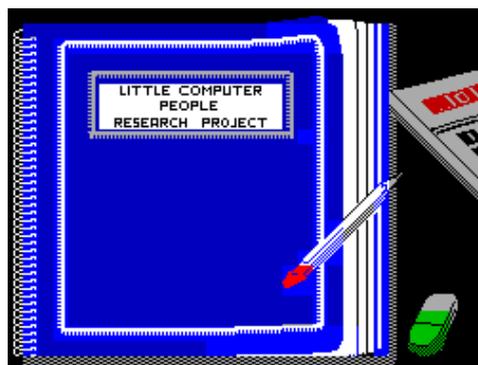


Robert T. Smith



Rod Hyde

В 1987 году Activision издает игру **Little Computer People**. Конверсию для Dalali (Amstrad CPC и ZX Spectrum) сделали фрилансеры - Byron Nilsson и

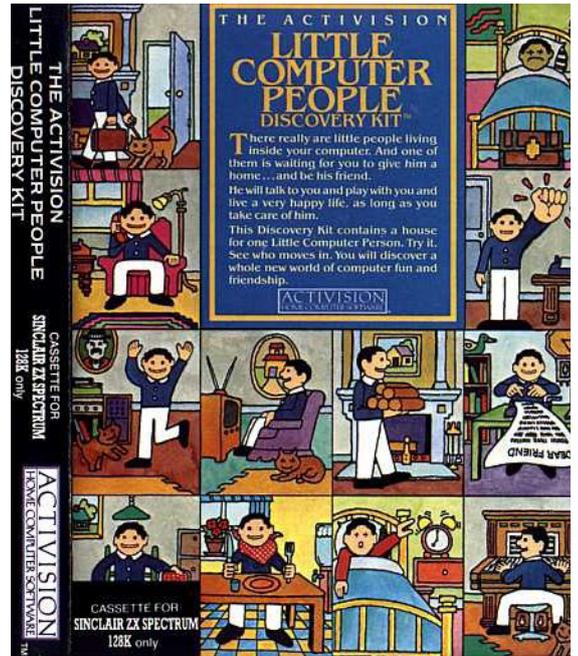


# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Richard Gold. Цена - £9.99.  
Следующей игрой стала **Mean Streak**. Снова фрилансеры - Byron Nilsson, Mat Sneap, David Bishop, Jeremy Nelson. Dalali сделала версии для C64 и ZX Spectrum. Цена - £7.95, издатель - Mirrorsoft.



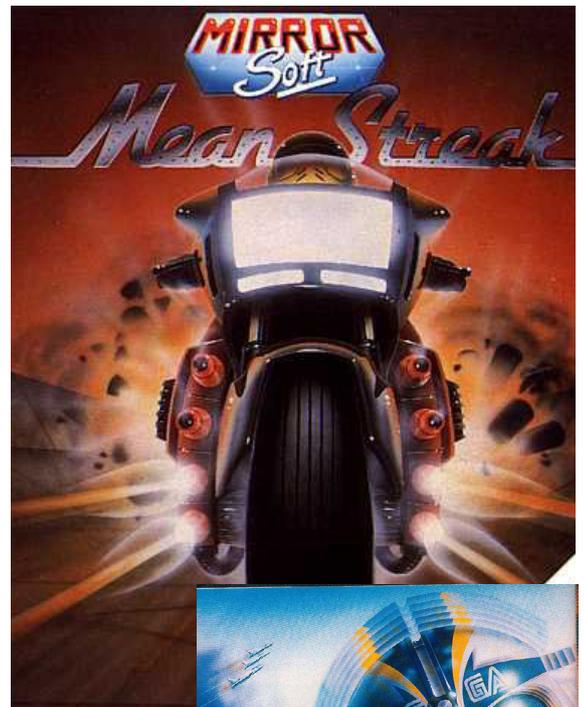
Byron Nilsson



В конце 1987 года, на основе мультфильма выходит игра **Yogi Bear**. Игру сделала Dalali для трех платформ, цена - £9.95-£14.95. Издатель - Piranha (Macmillan Publishers).



Mat Sneap



В 1988 году выходит только одна игра - **Afterburner**. Аркадный симулятор самолета F14, по лицензии Sega. Издатель - Activision, цена - £9.99-£14.99. Dalali сделала версию для C64, разработчик - фрилансеры Software Studios (Andy Mucho) и музыкант Adam Gilmore.



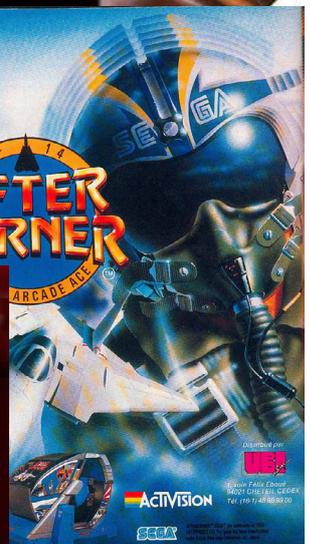
David Bishop



Andy Mucho



Adam Gilmore



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В 1990 году Dalali Software выходит на новый рынок - Amiga, DOS и Atari ST видео игр. Выходит игра

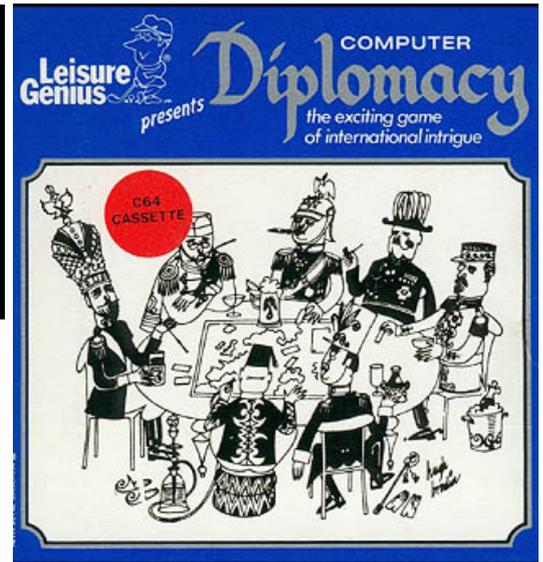
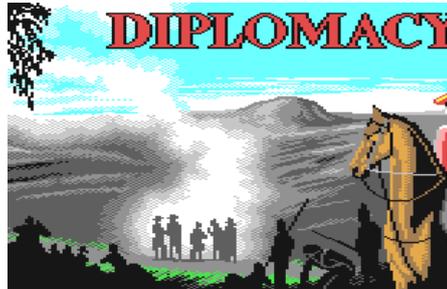
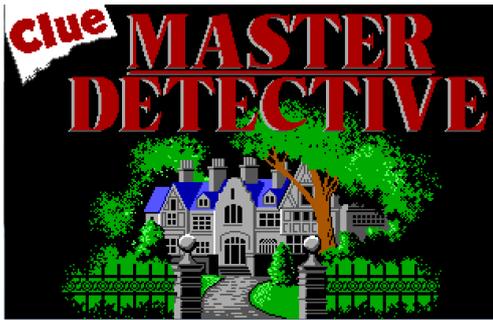
**Cluedo: Master Detective.** Разработчик - фрилансеры: Alex Martin, Nicole Baikaloff, Jon Baldachin, Mark Stubbs, Chris Harper.

Игра получила хорошие отзывы в журналах.

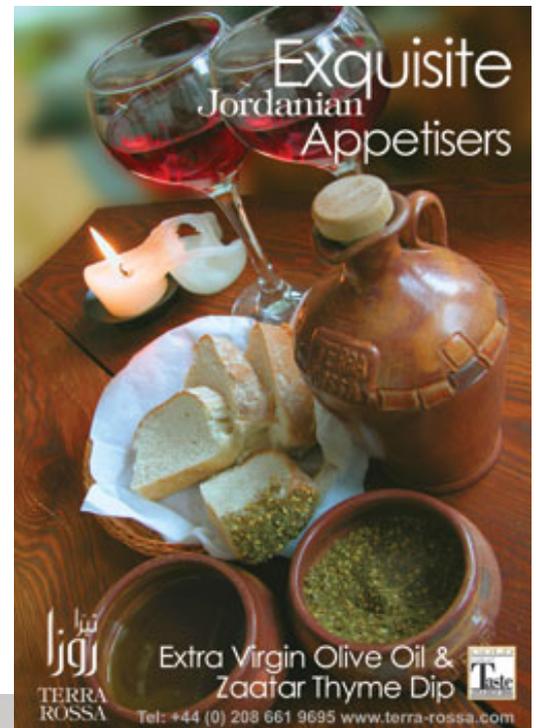
В 1991 году, те же разработчики сделали игру **Diplomacy** для C64. Цена - £9.99-£12.99.

В 1991 году Hanan Samara уходит с рынка видео игр и открывает новую компанию - **Touchfinder Information Systems Ltd.**

Компания предлагает решения для выставочной индустрии - интерактивные киоски, разработка сайтов.



Hanan Samara of Dalali - Britain's only woman arcade games programmer



Компания успешно работает и сегодня, и скоро отметит свое 30-летие на рынке. Так же, Hanan Samara занимается арабской кухней, ее компания **Terra Rosa** производит восточные соусы и сладости. Компания получает награды в своей отрасли.



Hanan Samara  
Director, Terra Rossa

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Добавлю воспоминание о сотрудничестве с Dalali музыканта **Matt Gray**: «В 1987 году я сделал мелодию к игре Mean Streak для Dalali Software. Hanan Samara, директор Dalali, дала мне мою первую работу. К сожалению, программисты игры были вынуждены переписать плеер, чтобы он работал с игрой, и они пропустили все процедуры модуляции и окончания основного тона, так что это звучало совсем иначе, чем дорожка, которую я написал. Поэтому не очень хорошее начало, но вскоре они дали мне еще один проект. Мелодия для Yogi Bear была совсем другой задачей и не совсем то, что я хотел бы. Но, оглядываясь назад, я удивляюсь, что после этих двух попыток я получил другие предложения!» p.s. указанные мелодии сделаны для C64.



## DALALI Software Ltd softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
After Burner	1988	c64	Dalali/Software Studios (Andy Mucho, Focus C.E. Ltd, Nik), Adam Gilmore	Activision	£9.99- £14.99
Biggles	1986	c64 cpc zx	Rowan Software (Kevin Parker/Robert T. Smith, Rod Hyde), Ben DGLISH	Mirrorsoft	£9.95- £14.95
Boulder Dash	1985	atari cpc zx	Dalali (Hanan Samara - Speccy version)	Mirrorsoft	£9.95- £14.95
Boulder Dash III	1986	atari? cpc zx?	Anders Österlin - cassette inlay	Action/Ozi Soft	
Cluedo: Master Detective	1990	amiga dos st	Dalali (Alex Martin, Nicole Baikaloff)/Jon Baldachin, Mark Stubbs, Chris Harper	Virgin Mastertronic/Leisure Genius	
Diplomacy	1991	c64	Dalali (Tony Smith, Alexander Martin, Nicole Baikaloff)	Leisure Genius	£9.99- £12.99
Dynamite Dan	1985	c64 cpc msx? zx	Dalali (Rod Bowkett), Steinar Lund - cassette inlay	Mirrorsoft	£6.95- £13.95
Dynamite Dan 2	1986	c64 (chancelled) cpc? zx	Dalali (Rod Bowkett)/Keith A. Goodyer, Steinar Lund	Mirrorsoft	£7.95
Jinn Genie: Arabia Mania	1984	atari c64	Hanan Samara	Micromega	
Little Computer People Discovery Kit	1987	cpc zx	Dalali (Byron Nilsson, Richard Gold)	Activision	£9.99
Mean Streak	1987	c64 zx	Dalali (Mat Sneap/Byron Nilsson, David Bishop, Jeremy Nelson), Matt Gray	Mirrorsoft	£7.95
Rescue on Fractalus	1986	cpc zx	Dalali	Activision/Mastertronic Plus	£7.99- £9.99
Special Delivery: Santa's Christmas Chaos	1984-1985	atari c64 zx	Dalali (Frank Drake), Blake Sears/Hanan Samara - C64 version	Creative Sparks	£6.95- £8.95
Yogi Bear	1987-1988	c64 cpc zx	Dalali, Matt Gray	Piranha/Alternative/System 4	£9.95- £14.95/875 Pts

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## CAROL SHAW (Palo Alto, CA)

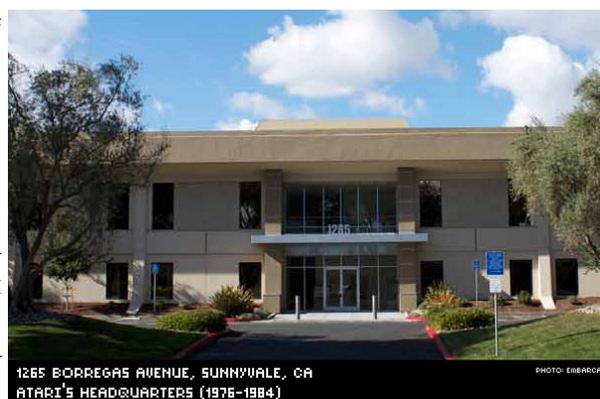
Carol Shaw родилась в 1955 году, в Пало Альто, штат Калифорния. В детстве Carol мало интересовалась куклами, предпочитая возиться с макетом железной дороги своих братьев. В школе - преуспела в математике и обнаружила, что ей нравятся компьютерные науки. Она участвовала во многих конкурсах по математике и выигрывала награды. В 70-е в этой области исследований было мало женщин. В школе она набирала программы на Бэйсике через телетайп, так она увидела и первые, текстовые игры. Например - Star Trek. Carol играла в аркадные игры - The Galaxy Game, Computer Space, Pong... так же, аркадную игру от Radio Shack, подключающуюся к ТВ. Carol поступила в Калифорнийский университет в Бэркли. Сначала прошла курс гражданского строительства, далее - был курс программирования, перфокарты и Fortran. Кроме курсов программного обеспечения, она прошла и курсы аппаратного обеспечения. Сначала, в 1977 году - она получила степень бакалавра, после этого (в 1979 году, уже во время работы в Atari) - степень магистра компьютерных наук. Ей понравилась работа инженера. Родители поддержали ее. Так Carol получает работу в Atari, по разработке видео игр для новой консоли VCS. Она стала одной из первых в мире женщин, которые профессионально разрабатывали видео игры. Ее карьера в этой индустрии была с 1978 по 1984 год. Это была работа в компаниях Atari (разработчик) и Activision (издатель).



стрии была с 1978 по 1984 год. Это была работа в компаниях Atari (разработчик) и Activision (издатель).



Atari взяла ее на работу из-за опыта в программировании и по учебной программе по инженерному сотрудничеству (полгода работы в высокотехнологической компании, полгода - учеба). Она прошла собеседование с Элом Миллером, который делал игру Hangman для Atari 2600. Там, в 1975 году она занималась программированием на ассемблере для ESL, что помогло ей в последствии получить постоянную работу. Не было никакой дискриминации среди разработчиков



Atari 1976-1984



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

или чего то в этом роде. В Atari была игровая комната, со всеми аркадными играми. Во время обеда можно было играть в любую из них. Кроме нее, там еще работала женщина. Она занималась созданием технического руководства. Так же, Dona Bailey работала в отделе аркадных машин, этажом ниже, в том же здании.



Первым ее проектом в Atari была игра Polo (август 1978 года).

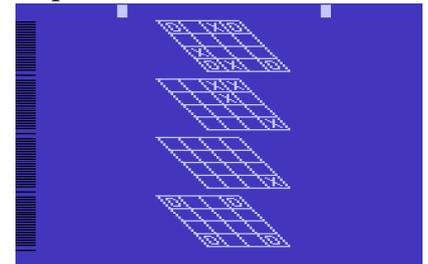


Atari купила Warner Communications (которая владела Ralph Lauren, который выступал с одеколоном Polo), по этому они хотели, чтобы консоли Atari 2600 на презентации этого одеколona крутили одноименную игру. Пару картриджей прототипов Atari отправила на презентацию, но как игру - решила не выпускать. Так как этот вид спорта не был популярен, видео игра появилась только через несколько лет. А картридж с игрой - стал редким, ценным прототипом, так как игра так и

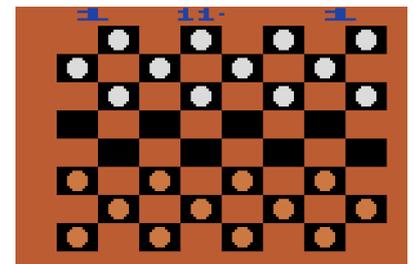
не была издана. У Carol остался один оригинальный картридж.

Работа над игрой заняла два или три месяца, программа занимала 2 килобайта (Atari 2600 имел 128 байт памяти). В те времена Carol жила вместе с Ralph Merkle, в Mountain View. На работу Carol ездила на велосипеде (расстояние около 10 миль), работа в офисе длилась 8 часов. В те времена программист и дизайнер видео игры - было одно и то же. Он делал всю видео игру - дизайн, код, графику и звук. В Atari ее должность называлась - Инженер-программист по микропроцессорам. В офисе она работала с парнем по имени Ian. Через время у них появился мейнфрейм Tandem, к которому были подключены терминалы, на котором они могли набирать программы. Тестирование и отладка программы шла в лаборатории. Информация хранилась на 8-ми дюймовых дискетах. С этой дискеты загружали среду разработчика и на терминале программист занимался отладкой. Изображение показывалось на ТВ. Графику для видео игры рисовали на миллиметровой бумаге, потом - переносили в правильные шестнадцатеричные значения. В то время еще не было редакторов для правки текста, только строчные редакторы. Carol Shaw: «Atari 2600 была очень сложной для программирования: нужно было сгенерировать каждую строку дисплея, построчно, посчитать каждый цикл инструкции... 76 циклов команд на строку, и тогда выполнить инструкцию ожидания синхронизации, если у вас оставалось несколько циклов в конце строки. Все эти

трудности позволили разработчику более гибко использовать компьютер, что приводило к гораздо более удивительным видео играм. Так появилась смена банка памяти и переключение между ними. Игры 3D Tic-Tac-Toe и Checkers написаны только с 128 килобайтами оперативной памяти».



3D Tic Tac Toe



Video Checkers

На создание первой игры ушло полгода. Идея игры - Carol Shaw. Она хотела иметь определенную случайность ходов компьютера. Всего было 8 уровней. Это ее первая видео игра, которую отправляли клиентам по почте. Копию своей игры получал и каждый разработчик в Atari и Activision. Таким образом Carol сохранила все свои игры - с коробками и инструкциями.

Игра Video Checkers (шашки). Так же идея Carol. Она не знала, что в это же время, в Activision Al Miller так же делает шашки. Она использовала более сложный алгоритм, чем тот, который был в первой игре, так же для

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

видео игры было 4 килобайта места на картридже. Carol сыграла на компьютере в свою игру против игры Activision. По ее мнению, ее игра смогла бы выиграть.



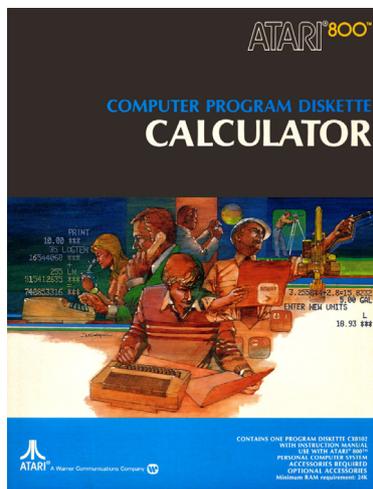
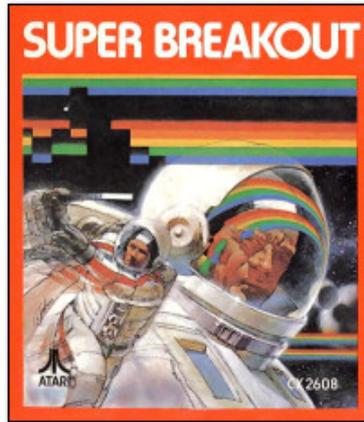
Вместе с ней работал известный разработчик Dave Crane, который был автором многих игровых идей.



Позже, многие из ее коллег - ушли, и создали компанию Activision. Как только Carol перешла на работу в Tandem Computers, Activision предложила ей работу.

После Video Checkers, Carol работает над игрой Super Breakout. Это порт с аркадной игры. Carol начала ее разрабатывать и ушла из компании. По этому ее доделал кто то из коллег. Так же, она сделала графику для видео игры Othello (1980 год, автор

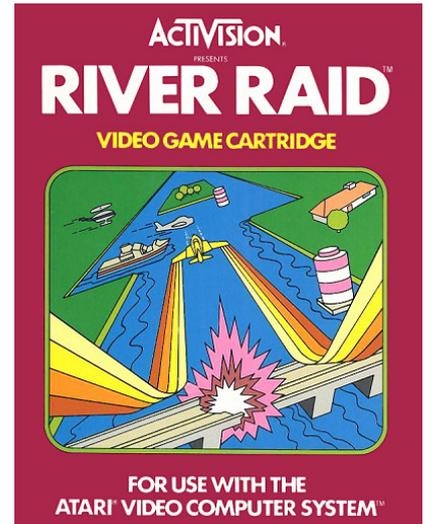
Ed Logg). Кроме того, она сделала калькулятор для Atari 800 - программируемый, с научными и финансовыми функциями.



После почти двух лет в Atari, Carol начала работать в Tandem Computers. Atari уже не была той веселой компанией, Carol предложил работу бывший коллега по ESL - Larry Gray. Она решила попробовать себя в другой сфере. Нужно было писать на ассемблере код для устройств вроде модема или консольного терминала. Там был экранный редактор. Эта работа продолжалась около 16 месяцев.

Ей позвонили из Activision и предложили работу. Это было в начале 1982 года. Во время работы на

Activision, Carol создала шедевр консоли Atari 2600 - игру River Raid.



Идея игры взята из аркадной игры Scramble. Carol решила создать свою космическую игру. Но, Эл Миллер отказал, так как в то время было слишком много таких игр, и посоветовал придумать что то другое.

Carol Shaw: «Я хотела сделать стрелялку, рисовала на миллиметровой бумаге. Горизонтальный скроллинг будет идти рывками, по этому надо использовать вертикальный. Постепенно возникла тема реки, с островами по середине. Берега реки - прямые, далее - с разветвлениями. Игрок выбирает путь по реке. Сначала игрок управлял лодкой. Но лодка не выглядела хорошо. Самолет выглядел

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

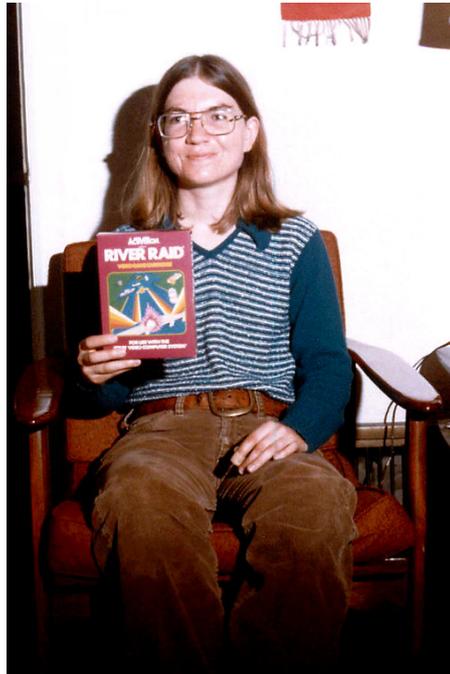
лучше. Было 4 килобайта памяти, нет места для хранения большого количества графики. Ширина переходов между рекой и генерация размещения объектов определялась случайным образом. Ландшафт генерировался иначе».

Уровень сложности возрастал по мере уменьшения ширины реки и количества топливных баков. Так же, в версии для Atari 800 добавили танки, шары и прочее. Игра была сделана на компьютере DEC, но, уже появился экранный редактор. Эта игра стала самой популярной ее игрой. Ей аплодировали продавцы на выставке бытовой электроники в Лас Вегасе (январь 1982 года). Carol получила автомобиль Audi 5000 Turbo ! Activision заработала большие деньги и купила разработчикам служебный автомобиль. Carol не раскрывает бонус, который получила за игру. Она получила признание. После нее, в Activision появилась другая девушка, разрабатывающая видео игры - Carla Meninsky.

Carol решила сменить платформу и сделала видео игру для консоли Intellivision, игра - Happy Trails (1983 год). Идея игры взята с аркадной игры Locomotion (головоломка, с раздвижными блоками). Dave Crane придумал идею с черными и белыми шляпами, которые собирают призы и сделал



CAROL SHAW WITH AWARDS FOR RIVER RAID  
FEBRUARY 25, 1984



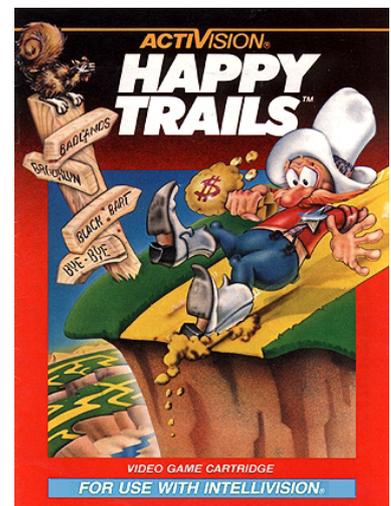
CAROL SHAW POSES WITH RIVER RAID BOX



CAROL SHAW'S PLATINUM RIVER RAID CARTRIDGE  
AWARDED BY ACTIVISION FOR 1,000,000 UNITS SOLD  
JUNE 27, 1983  
PHOTO: CIBOL  
UNIVERSITY COMPUTERS



маленькую мелодию. Там была своя операционная система и программирование было проще, чем для Atari. Далее, Carol сделала вер-



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

сии игры River Raid для Atari 400/800 и 5200. Так как было мало времени на разработку, Carol фактически сделала ту же версию, что и для Atari 2600, немного сместив фон, чтобы игра выглядела немного иначе. Версию для Intellivision сделал Peter Kaminski, на основе кодавидеоигры для Atari 2600. Так же, Carol начала делать приключенческую игру для консоли Coleco Vision, но игра так и не была написана полностью.

У Activision начались проблемы, ее акции упали в цене на бирже. После отпуска, Carol вернулась в компанию Tandem Computers и работала там до 1990 года.

Далее - у нее был не полный рабочий день в институте. Она занималась обслуживанием компьютеров Mac и Windows NT Server до 2001 года. В наши дни, Carol раз в неделю катается на велосипеде, занимается чтением книг.

Разработка видео игр дала ей финансы, которые позволили уйти на пенсию в раннем возрасте. Она немного инвестирует. Так как она была сотрудником Activision, она не получает роялти. Покинув компанию, больше не получала деньги за свои видео игры.

Было выпущено почти 2 миллиона картриджей с игрой River Raid. Carol получила платиновый картридж за один миллион продан-

ных картриджей. Так же, у нее есть золотой картридж - за 500 000 проданных ранее картриджей.

В 2017 году Carol получила премию «Икона индустрии видео игр».



## Carol Shaw softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Carol Shaw	Разработчик	Издатель
Polo	N/A (1978)	Atari 2600 (unreleased)	Design, Code, Art		
3D Tic-Tac-Toe	1978	Atari 2600	Design, Code, Art	Atari (Carol Shaw)	Atari
3D Tic-Tac-Toe	1979	Atari 400/800	Design, Code, Art	Atari (Carol Shaw)	Atari
Calculator	1979	Atari 400/800	Design, Code, Art	Atari (Carol Shaw)	Atari
Video Checkers	1980	Atari 2600	Design, Code, Art	Atari (Carol Shaw)	Atari
Othello	1980	Atari 2600	Art	Atari (El Logg, Carol Shaw)	Atari
Super Breakout	1980-1981	Atari 2600	Display Code	Atari (Nick Turner, Carol Shaw)	Atari
River Raid	1982	Atari 2600	Design, Code, Art	Activision (Carol Shaw)	Activision
Happy Trails	1983	Mattel Intellivision	Design, Code, Art	Activision (Carol Shaw)	Activision
River Raid	1983	Atari 400/800	Design, Code, Art	Activision (Carol Shaw)	Activision
River Raid	1983	Atari 5200	Design, Code, Art	Activision (Carol Shaw)	Activision
Untitled Graphical Adventure	N/A (1983/1984)	Coleco Vision (unreleased)	Design, Code, Art	Activision (Carol Shaw)	

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Thor Computer Software, Odin Computer Graphics

(Erskine Ind. Est., Liverpool, L6 1AP/The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L1 8HN) 1984-1987



**Thor Computer Games** (1984-1987). Компания расположена вблизи Liverpool Albert Dock, занималась релизами видео игр сторонних разработчиков.

Руководство - Paul McKenna, Heather Lamont (директор Rabbit Software), директор Mark Butler (как фрилансер). Складом управлял Neil Fitzmaurice.

Рассмотрим первые игры и программы Thor по алфавиту. Наиболее успешной по продажам стала видео игра **Jack and The Beanstalk**.



Mark Butler



Heather Lamont

### 3D Silicon Fish



VIC 20 / 1984  
Chris Stamp, Dave Stamp

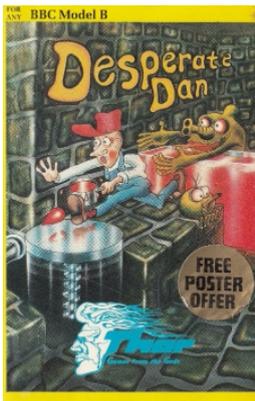
### Blocker



BBC Micro / 1984  
Martin Sykes

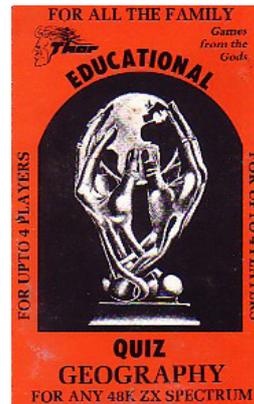
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Desperate Dan's Dungeon



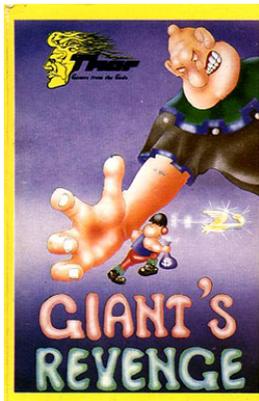
BBC Micro, 1984  
Reiner Bjerke

## Geography



ZX Spectrum / 1984 / £5.95  
John Halton

## Giant's Revenge



C64, ZX Spectrum / 1984 / £6.95  
Fred Grey/Chris Kerry, Steve Kerry  
Обложка - Frankie Carney

## Gremlins



ZX Spectrum / 1984 / £5.95  
Chris Kerry

## Jack and the Beanstalk



C64, Amstrad CPC. ZX Spectrum / 1984 /  
£5.95  
Chris Kerry, Steve Kerry  
Обложка - Frankie Carney

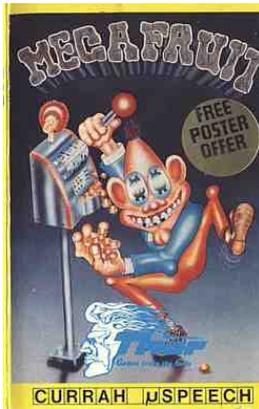
## Luv Bug



VIC 20 / 1984  
John Parker

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

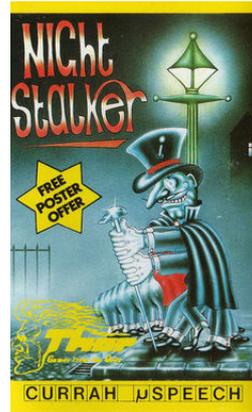
## Mega Fruit



KEY	OPTION
1,2,3	- hold/nudge reels
*	- start
g	- gamble
c	- collect
h	- higher card
l	- lower card
w	- view winning sets
n	- next winning set
e	- escape from cards/sg

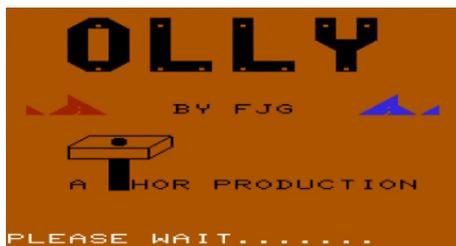
ZX Spectrum / 1984 / £5.95  
 Bob Hitching  
 Обложка - Frankie Carney

## Night Stalker



ZX Spectrum / 1984 / £5.95  
 Francis P. Dunn

## Ollly



VIC 20 / 1984  
 Fred Gray (FJG)

## Painter



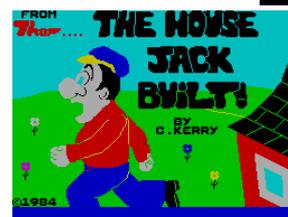
BBC Micro / 1984  
 Chas Smith

## Spiders Web



ZX Spectrum/ 1984 / £5.95  
 Peter Milne

## The House Jack Built



C64, ZX Spectrum/ 1984 / £5.95  
 Robert W. Tinman, Keith Tinman /  
 Chris Kerry

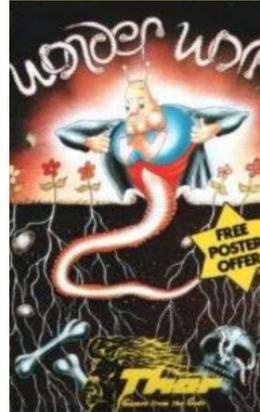
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Twilight Zone



ZX Spectrum / 1984 / £5.95  
Mike Smith, Nicholas Outram  
Обложка - Frankie Carney

## Wonder Worm



BBC Micro / 1984  
Kevin Bramhill

## Stairways



Commodore 64 / 1985  
Marc Dawson,  
Stuart James Fotheringham, Fred Gray

Для контроля качества изданных видео игр, руководство Thor решило заняться самостоятельной разработкой и создает торговую марку **Odin Computer Graphics (O.C.G.)**. Thor сосредоточился на издании видео игр по бюджетной цене.

Место расположения - Canning Place, Liverpool (старая студия компании Bug-Byte). В основном в ее состав вошли бывшие сотрудники компаний Imagine и Software Projects. Первой игрой Odin стала **Nodes of Yesod**. Игра стала хитом, вышла на платформах C64, Amstrad CPC, Enterprise 128 и ZX Spectrum.



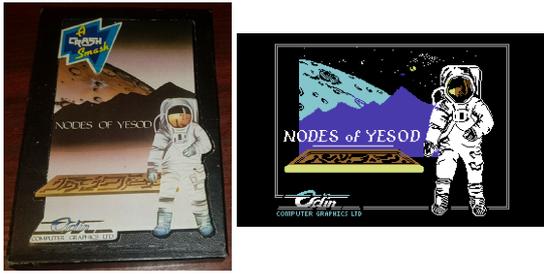
The Odin programming team, trying to Let It Be? Left to right: Paul Salmon, Robbie Tinman, Max B Count (aka Steve Wetherall), Stoo Fotheringham, Marc 'Wonga' Dawson, Colin Grunes and last, but not least, H G Buckett alias George Barnes. Stupid idea, really, asking the gang to list their own names.

Команда Odin в 1985 году:

Paul Salmon  
Robbie Tinman  
Steve Wetherill  
Stuart Fotheringham  
Marc Dawson  
Colin Grunes  
George Barnes

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Nodes of Yesod



C64, Amstrad CPC, Enterprise 128,  
ZX Spectrum/ 1985 / £9.95  
Keith Robinson, Marc Dawson, Fred  
Gray, Stephan Walker/George Barns/Steve  
Wetherill, Colin Grunes, Stuart James  
Fotheringham, Paul Salmon  
Обложка - Gerry Fisher

Odin начал экспериментировать с играми Laserdisk (диски Dragon's Lair), используя ZX Spectrum для управления проигрывателем дисков через интерфейс RS-232.

В 1985 году British Telecom (через подразделение Telecomsoft, владеющее торговыми марками Firebird, Rainbird и Silbverbird) подписал контракт с Odin (оплачивался ежемесячно) об эксклюзивной продаже ее игр по всему миру на один год.

Так же по контракту, Odin должен выпустить десять видео игр на нескольких платформах. Часть складов Odin использовали для хранения непроданных видео игр Telecomsoft. Контракт привел к невозможности работы Odin с Carcom. Были прекращены работы с лазерными дисками.

## Robin of the Wood



C64, ZX Spectrum/ 1985 / £9.95  
Marc Dawson, Stuart James Fotheringham/  
Stephan Walker/Steve Wetherill, Paul  
Salmon, Andy Walker,  
Обложка - Gerry Fisher

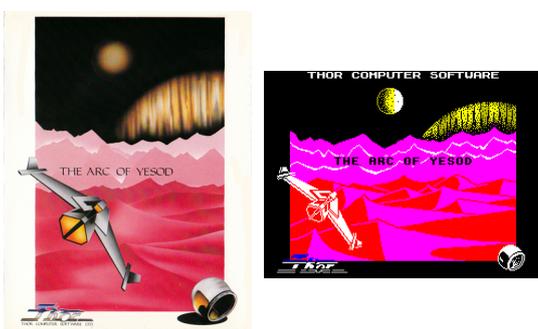


James Scoular (глава Firebird)



Ken Garroch (production manager Firebird and Odin Computer Graphics)

## The Arc of Yesod



C64, ZX Spectrum/ 1985 / £8.95  
Robert W. Tinman, Keith Tinman/Steve  
Wetherill, Colin Grunes, Stuart James  
Fotheringham, Paul Salmon, Fred Gray  
Обложка - Gerry Fisher



Paul Hibbard (Rainbird)

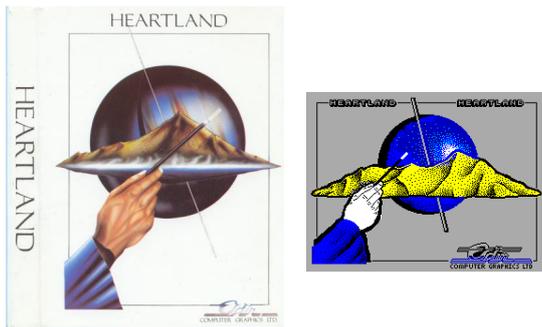


Paula Byrne (British Telecom)



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Heartland



C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum / 1986 / £9.95-£14.95

Keith Robinson/Steve Wetherill, Colin Grunes, Keith Tinman  
Обложка - Gerry Fisher

## U.F.O. (Invaders)



Commodore 64 / 1986 / £1.99

Robert W. Tinman, Martin Chatfield, Andy Rowson, Keith Tinman

## Hyball



C64, ZX Spectrum / 1986 / £9.95-£14.95

Marc Dawson, Andy Rixon, Keith Tinman, Douglas Ian Burns, Paul Salmon

## I.C.U.P.S.



C64, ZX Spectrum / 1986 / £8.95

Robert W. Tinman/Tom Lanigan, Steve Parys, Colin Grunes, Stuart James Fotheringham, Barry Leitch

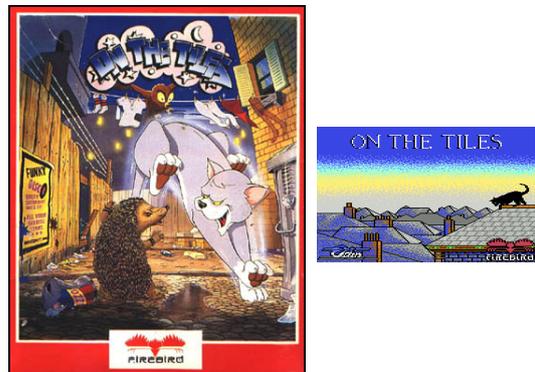
## Mission A.D.



Commodore 64 / 1986 / £9.95

Marc Dawson, Stuart James Fotheringham, Fred Gray

## On The Tiles

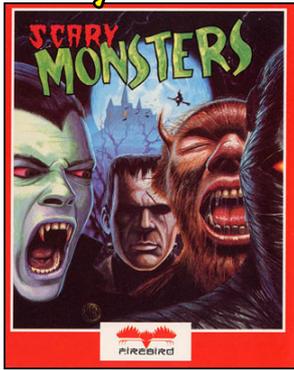


Commodore 64 / 1986 / £7.95-£9.95

Robert W. Tinman, Andy Rowson, Keith Tinman

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Scary Monsters



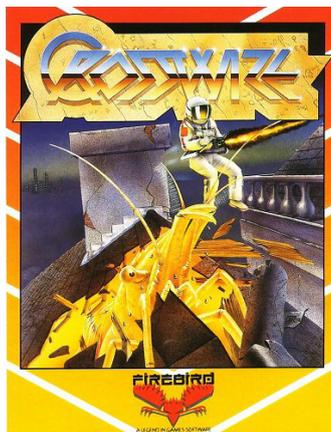
Commodore 64 / 1986 / £7.95-£12.95  
Marc Dawson, Andy Rixon, Keith Tinman

## Sidewize



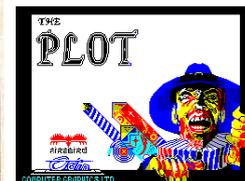
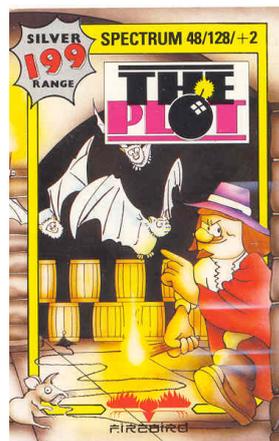
C64, ZX Spectrum / 1987 / £7.95-£12.95  
Kevin Lawrence, Paul Docherty, Keith Tinman/Steve Wetherill, Colin Grunes

## Crosswize



ZX Spectrum/ 1988 / £7.95  
Steve Wetherill, Colin Grunes

## The Plot



Amstrad CPC, ZX Spectrum/ 1988 / £1.99  
Paul Salmon, Keith Tinman

Кроме указанных видео игр, были так же невышедшие игры.

**Heart of Yesod** (Amiga, C64, Atari ST), авторы - Robert W. Tinman, Marc Dawson, Stuart James Fotheringham, Fred Gray.

**Lusitania** (C64, Amstrad CPC, ZX Spectrum), 1986-1987, авторы - Robert W. Tinman, Paul Salmon, Keith Tinman.

**P.L.O.D.** (ZX Spectrum), авторы - Douglas Ian Burns, Dawn Jones, Keith Tinman.

**Spartacus** (Amstrad CPC), 1987, авторы - Derrick P. Rowson, Paul Salmon, Keith Tinman.

**Tank Game** (ZX Spectrum), авторы - Steve Perry, Colin Grunes, Keith Tinman.



Lusitania (Amstrad CPC)



Spartacus (Amstrad CPC)

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Сделка с British Telecom (Firebird), привела к проблемам и в конце концов - к закрытию Odin. Игры **Crosswize** и **The Plot** уже вышли после закрытия компании Odin Computer Graphics, издатель - Telecom Soft (Firebird). Часть разработчиков ушла в компанию Denton Designs.

В марте 2005 года Paul McKenna возобновил компанию, чтобы разрабатывать видео игры для iOS и других мобильных платформ. Так как у него были все права на их видео игры, последовал запрет на их размещение на сайтах. Например, были удалены игры компании с сайта worldofspectrum.org.

В компании в 2007 году работал испанский разработчик - **Kostandin Igor Ruiz Lopez**, разрабатывал игры для мобильных телефонов - Nodes of Yesod, Arc of Yesod. Компания Odin Computer Graphics была закрыта в октябре 2011 года.

В декабре 2010 года Pauk McKenna и Steve Wetherill заключили лицензионное соглашение с известным издателем **Elite Systems** (на рынке видео игр с 14 августа 1984 года) на использование девяти видео игр Odin в их эмуляторе. В октябре 2012 года **Elite Systems** анонсировал выпуск видео игр ZX Spectrum (около 170) для iPhone, iPod Touch и iPad. Среди них - Odin Collection (aka Vol.12) за £1.49. Это игры: Arc of Yesod, The Heartland, Nodes Of Yesod, The Plot, Robin of the Wood, Sidewize. Так же Robin of The Wood была доступной отдельно - за £0.69.

В мае 2014 года видео игры Heartland, Hyrball, Nodes of Yesod, The Plot, Robin of the Wood, Sidewize, Arc of Yesod, I.C.U.P.S и Crosswize были доступны через сайт Spectaculator.com для платформ iOS, Android и PC.



Kostandin Igor Luiz Lopez

Добавлю, что компания Odin выиграла Golden Joystick Award за 1985 и 1986 год - приз за лучшую рекламу. Автор рекламы - местный коммерческий дизайнер Gerry Fisher.

Рассмотрим некоторых разработчиков, сотрудничающих когда-то с Odin Computer Graphics.

После компании Taskset я уехал из Йоркшира в Ливерпуль и присоединился к компании Odin. Далее были - Special FX, Ocean и Rage. В те времена индустрия была очень жесткой, выгорание было очень распространено, так как команды разработчиков были два-три человека и давление извне реально сказывалось.

Сначала мы работали без инструментов разработчика, только бумага в клетку, цветные ручки. У меня не было знаний о компьютерах, графике или анимации, по этому учился методом проб и ошибок. За первые пять лет работы в игровой индустрии, я никогда не встречал другого графического дизайнера ! Уже в середине 90-х у нас были большие отделы графических дизайнеров, каждый из которых специализировался, работал с новыми инструментами и практически имел неограниченные ресурсы. Работа в рамках всех этих ограничений вынуждала нас проявлять творческий подход и в 80-е мы ежедневно осваивали новые технологии и процессы. Моим первым инструментом был световой ящик, который немного облегчал работу с калькой и бумагой прямоугольной формы, но головная боль в конце рабочего дня - была настоящим кошмаром. Затем появились программные инструменты, что облегчило работу с бумагой.

Удовлетворение от производства действительно оригинальных и успешных игр небольшими командами разработчиков не имеет аналогов в последующие годы.

Я присоединился к компании Odin в трудный период, когда они пытались выполнить контракт с Telecomsoft (Firebird) на производство десяти видео игр. Так как некоторые игры не соответствовали стандартам, компания Odin была закрыта в 1987 году.

Моей любимой системой разработчика был Commodore 64, далее - SNES. У нас были ограничения на C64 и сроки разработки, которые обычно составляли 4-12 недель. У меня никогда не было времени на скуку во время работы над видео игрой. Позже стало очевидно, что я не очень терпелив, когда проекты длятся более двух лет.

Автор видео игр **Hyrball** (1986), **Scary Monsters** (1986). Работа в Odin - март 1986 по июль 1987 года.



Andy Rixon

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

В 1986 году я сделал свою первую мелодию для видео игры **I.C.U.P.S.** (платформа Commodore 64) и продал ее Firebird.



Barry Leitch

В 1984 году сделал видео игру **Mega Fruit** (платформа ZX Spectrum).



Bob Hitching

Начинал с программирования видео игр - 1984 год, **Giant's Revenge** (платформа Commodore 64), **Ollie** - 1984 год (платформа Vic-20).

Далее - создал мелодии для видео игр - **Heart of Yesod** (платформы Amiga, Commodore 64, Atari ST), **Mission A.D.**, 1986 (Commodore 64), **Nodes of Yesod**, 1985 (Commodore 64), **Stairways**, 1985 (Commodore 64), **The Arc of Yesod**, 1985 (ZX Spectrum).



Fred Gray

В 1984 году, вместе с братом, сделал видео игру **3D Silicon Fish** (платформы Commodore 64, Vic-20).



Chris Stamp

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Мой брат - **Robert W. Tinman**, работал программистом в компании Thor, 1984 год. Его босс попросил найти человека, который смог бы написать музыку для видео игры. Брат посоветовал меня, и с тех пор я занимаюсь этим бизнесом. Мне очень нравился Sid чип. Он опережал свое время. Конечно, количество каналов было не большим, тем не менее, люди сделали несколько замечательных мелодий в то время. Лучшими моими мелодиями были - для видео игр **Hypaball**, **Scary Monsters** и **Cabal**.

Сейчас у меня куча музыкального оборудывания и я обдумываю переделать некоторые из этих мелодий.

В те времена я работал в основном дома, у меня были деньги для оплаты счетов каждый месяц. Проблема внештатного работника заключается в погоне за своими деньгами все время. С другой стороны, вы можете работать сразу на несколько компаний.

Оглядываясь в прошлое, я вспоминаю ужасную музыкальную клавиатуру. Я интересовался аналоговыми синтезаторами, выбирал более жесткие типы звуков. Работая в Odin и Ocean, я встретил много реально классных людей и мы здорово работали в команде. Я наслаждался процессом разработки - от идеи на бумаге, до готовой игры. Сначала, создание музыки для C64 было хобби. У меня был аналоговый синтезатор Roland SH-101, я записывал треки с помощью магнитофона. Так я начал работать на Paul McKenna из компании Thor. В первые дни я использовал программу ElectroSound (Orpheus, 1985), позже - музыкальный драйвер компании Ocean. Мне нравились мелодии музыканта Fred Gray. В целом, я работал на платформах ZX Spectrum, Amiga, NES, SNES, Game Boy, Nintendo 64, PC, PS.



Keith G. Tinman



Сотрудничал с Odin Computer Graphics с 1984 года по январь 1988 года. Сделал мелодии к видео играм - **Heartland**, **Hypaball**, **Lusitania**, **On The Tiles**, **P.L.O.D.**, **Scary Monsters**, **Sidewize**, **Spartacus**, **Tank Game**, **The Arc of Yesod**, **The House Jack Built**, **The Plot**, **U.F.O.**

Я никогда не разрабатывал коммерческую игру для Спрессу, но сделал версии игр Odin для Commodore 64 - **Hypaball**, **Mission A.D.**, **Nodes of Yesod**, **Robin of the Wood**, **Scary Monsters**, **Stairways**.

Так же, Marc Dawson участвовал в разработке видео игры **Heart of Yesod**. Для Odin разрабатывал инструменты для работы с графикой на C64. После сотрудничества с Odin, вместе с коллегой - Steve Wetherill, они создали компанию **Eldritch The Cat** (1987-1991).



Marc Dawson

Сотрудничал с Odin Computer Graphics с 1985 года по 1987 год.

Графический дизайнер на Commodore 64, Amstrad CPC и ZX Spectrum. Он был основным художником в Odin на платформе ZX Spectrum.

Работал в Software Projects и Denton Design. В 1991 году ушел из индустрии видео игр.



Colin Grunes  
Legends of Bytes | 29

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Я начал отправлять свои рисунки на С64 в журнал Zzap!64 и так на меня обратили внимание в компании Firebird. Потенциальные работодатели восприняли меня более серьезно и так началась моя карьера.

В то время управление проектами было большой проблемой в бизнесе. Много молодых, наивных детей разрабатывали видео игры, и ими управляли такие же, молодые, не квалифицированные люди, без управленческого опыта.

Я наслаждался борьбой, чтобы получить классную картинку из компьютера. Игра с ограниченной палитрой и разрешением экрана было тем, что мне было нужно. Я уже был безумен от этого. Мне до сих пор нравятся яркие пиксели на экране телевизора, аналоговое свечение кинескопа. Мы утратили что то, когда все стало плоским, хотя появилось больше места на рабочем столе. Я всегда работал, используя джойстик Kensington. Так как большинство моих видео игр были оригинальными, у меня была полная свобода в рисовании.

За свою первую картинку я заработал £100, в Firebird это было уже £200, что было уже очень много для меня. Эта компания регулярно использовала меня в качестве фрилансера и никогда не нанимала меня на полную ставку. Обычно, мне звонили и говорили, что нужна графика для такой то игры, сколько вы хотите за нее? **Paul Docherty** сделал заставку к видео игре **Sidewize**, 1987 (Commodore 64).



Paul Docherty

**Douglas Ian Burns aka Bernie Duggs**, четыре года работал программистом, используя ассемблер Z80.

В 1985 году, в Imagine работал над видео игрой В.С. II: Grog's Revenge (ZX Spectrum, не была выпущена), далее - игры **Нурабалл**, 1986 (ZX Spectrum) и **P.L.O.D.** (ZX Spectrum) для Odin, и игра Ping Pong, 1986 (Ocean).



Douglas Ian Burns



Paul Salmon

Программист Douglas Ian Burns, вместе с графическим дизайнером - **Paul Salmon** сделали видео игру **Нурабалл**, 1986 (ZX Spectrum).

Над видео игрой P.L.O.D. так же работали графический дизайнер **Dawn Jones** (начинала в Imagine вместе с графическим дизайнером Ally Noble) и программист **Jonathan «Joffa» M. Smith**, известный позже по играм компании Special FX.



Dawn Jones



Jonathan M. Smith



Ally Noble

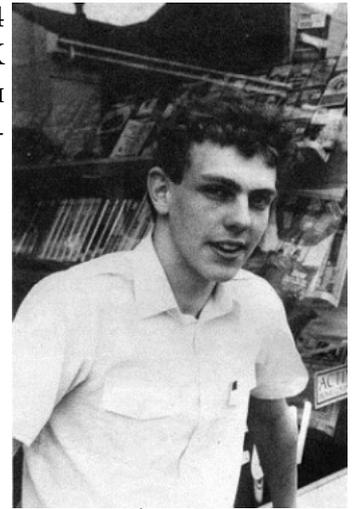


Dawn Jones и Ally Noble, Imagine, 1983

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

**Chris Kerry** - программист, сделал для Odin видео игры - **Giant's Revenge**, 1984 (ZX Spectrum), **Gremlins**, 1984 (ZX Spectrum), **Jack and the Beanstalk**, 1984 (ZX Spectrum), **The House Jack Built**, 1984 (ZX Spectrum). Часть этих видео игр он создал вместе с братом - Steve Kerry, который работал графическим дизайнером.

Они создали компанию Painting by Numbers (Impact Software Development), 1990-1992.



Chris Kerry, 1985

Программист и музыкант **Steve Wetherill**. Работал в Odin с апреля 1985 года по июль 1987 года. В 1986 году Odin издает игру **Heartland** (C64, CPC, Спессу, цена £9.95-£14.95). Heartland - это название песни группы Sisters of Mercy.

**Colin Grunes** сделал заставку, графику, дизайн уровней и фоновую графику. Steve Wetherill сделал версии Amstrad CPC, Спессу, а **Keith Robinson** - для Commodore 64. Keith проработал в Thor/Odin с 1984 по 1987 год.



Игра сделана по контракту с Telecom Soft и была первой игрой, выпущенной в рамках контракта. Всего в течении года нужно было сделать 10 видео игр.



Steve Wetherill

Компания Odin переехала в новый

офис, намного больший по размеру, так как для создания

такого количества видео игр нужно было разместить новый персонал. Пере-

езд занял всего полдня, так как новый офис был рядом со старым. Из-за реконструкции центра Ливерпуля, это здание было снесено в 90-х годах.

Часть графики взята из игр Robin of The Wood и Nodes of Yesod, новые идеи появлялись по мере работы над игрой - от босса, Paul McKenna и других со-основателей Odin. Экраны связаны между собою порталами, есть поворот экрана, лифты и лестницы. Для создания графики использовался Melbourne Draw. Код для игры разработан на компьютере BBC Model B, который имел второй процессор Z80 и работал под управлением CP/M. Под CP/M использовали комбинацию ассемблер M80 и текстовый редактор Мемо. Компьютер имел два дисководов, по этому инструменты были на первом диске, а код игры - на втором. Спессу подключали с помощью разных интерфейсов, включая Interface 1. Steve Wetherhill разработал инструмент для создания уровней игры, с сохранением данных. На тот момент к Спессу уже были подключены дисководы.

**Keith Tinman** сделал музыку, Steve Wetherhill - звуковые эффекты. Музыкальный драйвер взят из Robin of the Wood (авторы - Steve Wetherill и Andy Walker). Это был двухканальный плеер, который использовал бипер Спессу. У Odin не было хорошего способа перенести мелодию с музыкальной клавиатуры в игру, по этому было много ввода данных вручную.

Steve Wetherill сделал версию Heartland для Amstrad CPC. Использовал графический режим 0, которым придал игре красочный вид. Steve работал дома несколько недель. Версия была сделана очень быстро, частота кадров выше. Графику сделал Colin Grunes. Музыка взята из версии для Спессу. Так как у Amstrad CPC три



Andy Walker

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

канала, основной канал был сдвоен. Получился эффект «хорус». Последняя версия видео игры Heartland - сделана для Commodore 64.

Позже, для Amiga и ST появилась игра **Heart of Yesod** (те же авторы), которая должна была объединить миры видео игр Nodes of Yesod и Heartland. Игра представляла собою платформер с вертикальным скроллом. Но игра не получила финансирование.

Почему закрылась компания Odin Computer Graphics? С новыми сотрудниками было сложно поддерживать качество и скорость работы над контрактом. В Odin не было достаточно управленческого опыта, четких целей, ресурсов, отзывов. Все это ухудшило и качество видео игр. Telecom Soft начал проявлять интерес к процессу только в конце срока, когда стало ясно, что есть сложности с разработкой необходимого количества видео игр.



Steve Wetherill в 2002 году создал компанию **Uztek Games** (в Lockwood, CA), которая проработала до 2008 года. Компания разрабатывала видео игру Nodes of Yesod (Pocket PC / iOS / Flash). Nodes of Yesod была доступна осенью 2010 года для iOS по \$1.99, а с 2017 года разрабатывалась для ZX Spectrum Next.

**Stephan Walker**, программист, сделал видео игру **Nodes of Yesod** для Amstrad CPC.

Так же известен тем, что в двадцать лет сделал для компании Micro Prose видео игру Pirates! (1987 год, порт для Amstrad CPC). В США он полгода работает вместе с легендарным Sid Meier.

Позже, для Electronic Arts, сделал порт видео игры Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (1988 год).



Stephan Walker



George Barnes

**George Barnes**, программист, работал в Imagine, а с августа 1985 года по февраль 1986 года - в Odin Computer Graphics. Игра для MSX **Nodes of Yesod** так и не была выпущена издателем.

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Мы с братом играли в аркадные видео игры, тратя на это все свои деньги (Pong, William's Defender...).

Впервые, я познакомился с программированием в исследовательском центре, на работе у своего дяди. Позже, у моих школьных друзей были другие компьютеры - ZX81, Atari 400/800, Commodore Vic 20. Мы с братом заплатили £400 за Commodore 64 и £70 за кассетный магнитофон к нему. Этот компьютер был из первой партии, с серийным номером 1004. Так же, один из моих друзей купил ZX Spectrum. В 14 лет я начал работать в местном компьютерном магазине. Я показывал электронные таблицы потенциальным клиентам. Позже, я показывал ZX Spectrum и новые игры к нему.

Через год, я пришел в конкурирующую компанию и предложил им написать демо видео игры. Позже, я отправил письма всем известным игровым компаниям, предлагая свои услуги по программированию на Commodore 64. Несколько компаний откликнулись.

Выбрал Ливерпуль, так как надеялся встретить легендарного Matthew Smith

! Так я оказался в Software Projects.

Все мои школьные друзья были одержимы компьютерами, мы читали все журналы на эту тему, ходили на все компьютерные ярмарки в Лондоне. На одной из них, я впервые увидел ZX Spectrum.

Spessу имел более быстрый процессор, чем у его конкурентов. Это означало, что хорошие программисты могли дать в некоторых областях лучшие результаты. Звук не отличался чем то особенным, даже с дешевым звуковым чипом. Микроприводы - невероятная гадость.

Я выбрал C64, так как у него были аппаратные спрайты, отличный звук и много отличных игр. Далее, в основном я работал на Commodore 64, Atari и Amiga. Stuart - главный художник в Odin на C64.

Я сделал много загрузочных экранов - для компаний Odin, Thor и Denton Designs (Ocean).

Я нарисовал два из пяти фонов и большинство спрайтов врагов в Nodes of Yesod, так же в Arc of Yesod, всю графику в I.C.U.P.S., растения в Heartland, всю графику в неизданных стратегиях Denton Designs.

Вместе с Colin Grunes, мы разработали Nodes of Yesod. Steve Wetherill и другие - создали отличный редактор, с помощью которого мы могли редактировать игру в реальном времени. Постепенно, мы сделали все 256 экранов этой видео игры и потеряли все. Sinclair микродрайв оказался не надежен и мы перешли на дисководы Disciple. Пришлось все начинать с нуля. Так как у нас было мало времени, окончательная версия не так хороша, как первоначальная.

Я не думаю, что кто то когда то прошел эту игру. Мои игры были слишком сложными.

Я ушел, потому что был разочарован тем, что не мог найти свой путь и ненавидел окружение после сотрудничества с Firebird. По контракту, мы должны были сделать десять видео игр для них. Я занимался только графикой, не занимался дизайном или программированием.

Я пришел в Odin вместе с Colin Grunes, позже с нам присоединились Steve Wetherill и Marc Dawson.

Odin купила первую партию Amiga 1000 в Европе, я уже занимался трудоустройством в другую компанию.

После этого, я легко переключился на 16 битные игры в Denton Designs. Там же начали работать Paul Salmon, Colin Grunes, Steve Wetherill, Marc Dawson и еще некоторые люди.

Лучшие разработчики ? Matthew Smith - что здесь можно еще сказать. Steve Wetherill - классный кодер Spessу, он добился сглаживания пикселей, 50 кадров в секунду, горизонтальный скролл в играх Sidewize, Crosswize. Так же - многоканальная музыка и барабанные эффекты в играх Heartland, Sidewize, Crosswize.

John Hear - игры Alien, The Great Escape, Where Time Stood Still.

Colin Grunes - лучший художник на Spessу - кристальные уровни в Nodes of Yesod, детализированные спрайты в Nodes of Yesod и Heartland.

Paul Salmon - художник с очень индивидуальным стилем и некоторыми интересными идеями в графиче-



Stuart James Fotheringham

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

ке, версия Robin of The Wood для Спессы.

Оглядываясь в прошлое, видео игры Odin имели высокие показатели для презентации для своего времени, но у них был ужасный геймплей, чего не было, например, у Ultimate Play The Game. На Спессу было много лицензированных видео игр, которые имели проблемы с геймплеем.

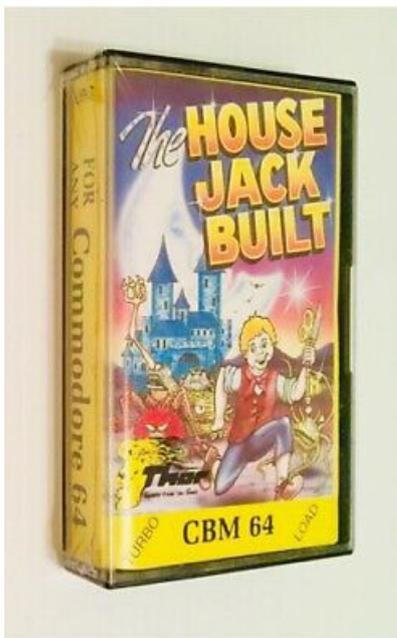
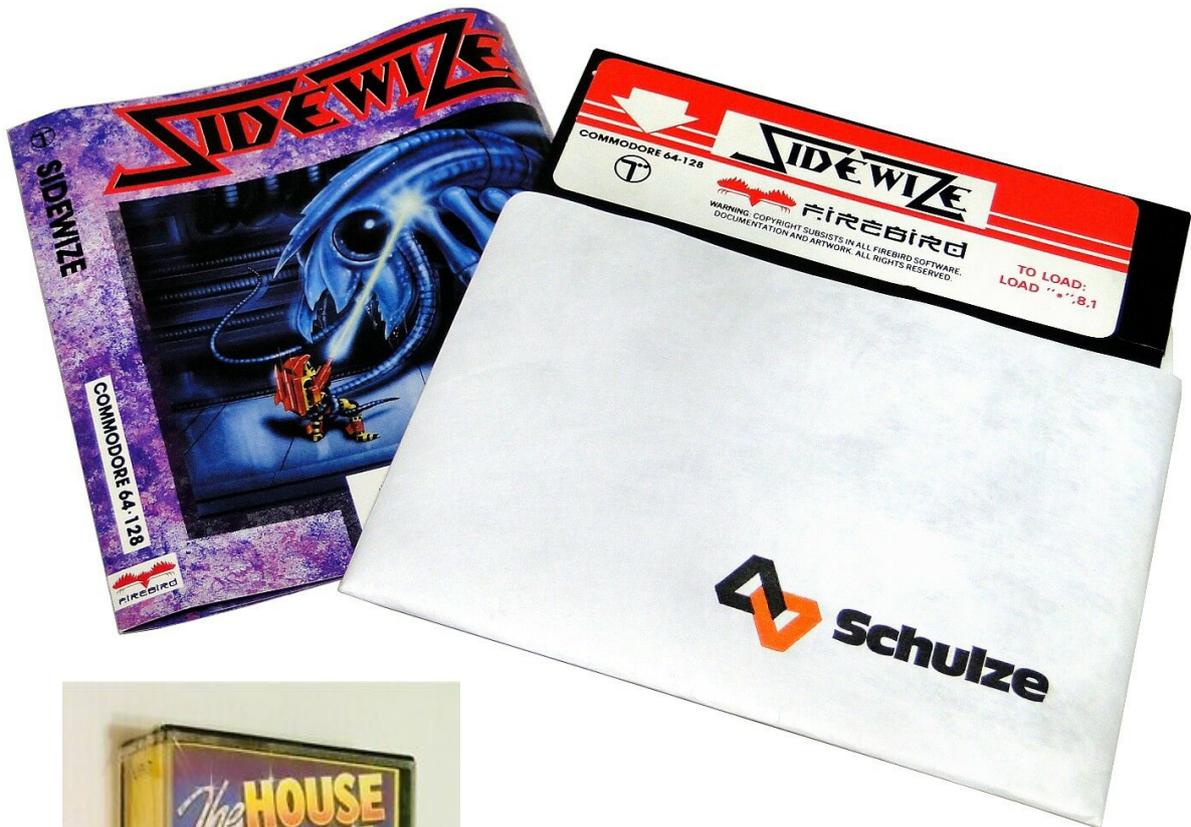
Я ушел из индустрии видео игр в 1989 году.

## Thor Computer Software/Odin Computer Graphics softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
3D Silicon Fish	1984	c64 vic 20	Chris Stamp, Dave Stamp, Paul Blake	Thor	
Blocker	1984	bbc	Martin Sykes	Thor	
Crosswise	1988	zx	Steve Wetherill, Colin Grunes	Firebird	£7.95
Desperate Dan's Dungeon	1984	bbc	Reiner Bjerkeli	Thor	
Geography	1984	zx	John Halton	Thor	£5.95
Giant's Revenge	1984	c64 zx	Fred Gray/Chris Kerry, Steve Kerry, Frankie Carney	Thor	£6.95
Gremlins	1984	zx	Chris Kerry	Thor	£5.95
Heartland	1986	c64 cpc zx	Keith Robinson/Steve Wetherill, Colin Grunes, Stuart James Fotheringham, Keith Tinman, Gerry Fisher	Odin/Telecom	£9.95-£14.95
Heart of Yesod		amiga c64 st (all - unreleased)	Robert W. Tinman, Marc Dawson, Stuart James Fotheringham, Fred Gray	Odin	
Hypaball	1986	c64 zx	Marc Dawson, Andy Rixon, Keith Tinman/Douglas Ian Burns, Paul Salmon	Odin/Telecom	£9.95-£14.95
I.C.U.P.S.	1986	c64 zx	Robert W. Tinman/Tom Lanigan, Steve Parys, Colin Grunes, Stuart James Fotheringham, Barry Leitch	Thor/Telecom	£8.95
Jack and the Beanstalk	1984	c64 cpc zx	Chris Kerry, Steve Kerry/Keith Robinson, Frankie Carney	Thor	£5.95
Lusitania	1986-1987	c64 cpc zx (unfinished)	Odin Computer Graphics (Robert W. Tinman, Paul Salmon, Keith Tinman)	Telecom	£9.95-£14.95
Luv Bug	1984	vic 20	John Parker	Thor	
Mega Fruit	1984	zx	Bob Hitching, Frankie Carney	Thor	£5.95
Mission A.D.	1986	c64	Marc Dawson, Stuart James Fotheringham, Fred Gray	Telecom	£9.95
Night Stalker	1984	zx	Francis P. Dunn	Thor	£5.95
Nodes of Yesod	1985	bbc (cancelled) c64 cpc enterprise 128 msx (cancelled) zx	Keith Robinson, Marc Dawson, Fred Gray/Stephan Walker/George Barnes/Steve Wetherill, Colin Grunes, Stuart James Fotheringham, Paul Salmon, Gerry Fisher	Odin/Telecom	£9.95
Olly	1984	vic 20	Fred Gray (FJG)	Thor	
On The Tiles (Black Cat Game)	1986	c64	Robert W. Tinman, Andy Rowson, Keith Tinman	Telecom	£7.95-£9.95
P.L.O.D.		zx (unreleased)	Douglas Ian Burns, Dawn Jones, Keith Tinman	Odin/Telecom	
Painter (Pyramid Painter)	1984	bbc	Chas Smith	Thor	
Robin of the Wood (aka Kimera)	1985	c64 cpc (cancelled) zx	Marc Dawson, Stuart James Fotheringham/Stephan Walker/Steve Wetherill, Paul Salmon, Andy Walker, Gerry Fisher	Odin/Ariola	£9.95
Scary Monsters	1986	c64	Marc Dawson, Andy Rixon, Keith Tinman	Telecom	£7.95-£12.95
Sidewise	1987	c64 zx	Kevin Lawrence, Paul Docherty, Keith Tinman/Steve Wetherill, Colin Grunes	Firebird	£7.95-£12.95
Spartacus	1987	cpc (unfinished)	Odin Computer Graphics (Derrick P. Rowson, Paul Salmon, Keith Tinman)	Telecom	£9.95-£14.95
Spiders Web	1984	zx	Peter Milne	Thor	£5.95
Stairways	1985	c64	Marc Dawson, Stuart James Fotheringham, Fred Gray	Thor	

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Tank Game		zx (unreleased)	Steve Perry, Colin Grunes, Keith Tinman	Telecom	
The Arc of Yesod	1985	c64 zx	Robert W. Tinman, Keith Tinman/Steve Wetherill, Colin Grunes, Stuart James Fotheringham, Paul Salmon, Fred Gray, Gerry Fisher	Thor	£8.95
The House Jack Built	1984	c64 zx	Robert W. Tinman, Keith Tinman/Chris Kerry	Thor	£7.95
The Liquidator	1986	c64 (unreleased)	Steve Wetherill, Stuart James Fotheringham	Thor	
The Plot	1988	cpc zx	Odin Computer Graphics (Paul Salmon, Keith Tinman)	Firebird	£1.99
Twilight Zone	1984	zx	Mike Smith, Nicholas Outram, Frankie Carney	Thor	£5.95
U.F.O. (aka Invaders 86)	1986	c64	Robert W. Tinman, Martin Chatfield, Andy Rowson, Keith Tinman	Telecom	£1.99
Wonder Worm	1984	bbc	Kevin Bramhill	Thor	



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

**Zeppelin Games/Eutechnyx** (28 Osborne Road, Jesmond, Newcastle upon Tyne NE2 2AJ) 30.09.1987



Компания **Zeppelin Games** появилась 30 сентября 1987 года. Местонахождение - Newcastle upon Tyne. Компанию создал **Brian Henry Jobling**, разработчик видео игр начала 80-х. В 1987 году ему было 17 лет и он работал на Tynesoft. Управляющий директор компании - еще один известный разработчик и журналист журнала Crash - **Derek Brewster**. Среди со-основателей - **Martin O'Donnell**.



Brian Jobling (на фото - слева внизу) - программист в Tynesoft



Derek Brewster, 1985



Brian Jobling, Derek Brewster - Zeppelin Games 1988

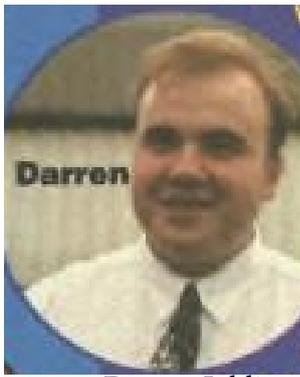
Компания планировала выпускать игры по £2.99. Zeppelin Games известна в основном, как издатель низкоценовых видео игр. Компания имела свой штат разработчиков. Кроме того, она владела разными торговыми марками - **Cognito**, и для полноценных видео игр - **Impulze, Zeppelin Premier, Zeppelin Platinum**.

Ее период развития можно разделить на три части. Первая - с момента создания, в 1987 году и до 1994 года, когда ее купила **Merit Studios**. Вторая - 2,5 года, как компания **Merit Studios Europe**. И третья - с марта 1997 года, как **Eutechnyx**.

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Brian Jobling начал с написания программы для копирования видео игр. Один из издателей заинтересовался и предложил ему создавать системы защиты видео игр. За это ему платили по 2 пенса за кассету. Он заработал достаточно денег, чтобы в 17 лет купить себе Porsche. В Tynesoft он встретил разработчика Derek Brewster. Осенью 1987 года, они решили создать свою собственную компанию по разработке видео игр. Так же, со-учредителем был Martin O'Donnell. Derek Brewster и Martin O'Donnell проработали в компании до 1989 года.

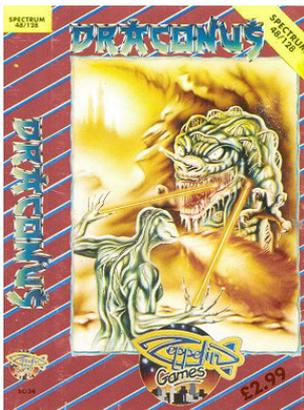
В компанию пришел брат Брайана - **Darren Jobling**, как менеджер по операциям. Отдел разработки возглавил **Gareth Briggs**. Следует добавить, что Brian Jobling стал самым молодым миллионером в Великобритании (в возрасте 20 лет и 7 месяцев).



Darren Jobling



Gareth Briggs



Первая их игра - **Draconus** (Atari, C64, ZX Spectrum, 1988 год, цена £2.99). Отличается классной графикой и спрайтом главного героя.

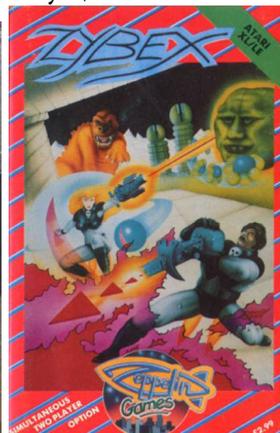
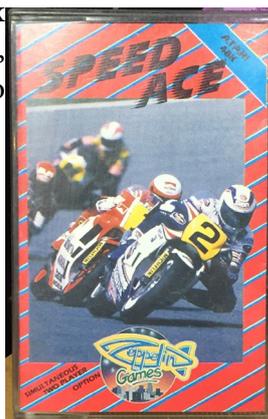
Она подняла планку, на которой

должны были быть игры по низким ценам.

Основными разработчиками в то время были - программист **Kevin Franklin**, графический дизайнер **Michael Owens** и музыкант **Adam «Gizmo» Gilmore**. Сам, Brian Jobling - продолжал программировать для Atari. В Zeppelin Games, игры для восьмибитных Atari делали на Atari ST, используя 6502 редактор «Jacky». Данный редактор мог обрабатывать исходный файл в 100 кб. Портирование файла с его помощью на XL занимало около семи секунд.

Brian Jobling - автор видео игр для Atari XL - **Speed Ace** (1988, цена £2.99), **Zybex** (1989, цена £2.99).

Рассмотрим игры, которые Zeppelin Games в начале своего существования переиздавала. Я выделю 12 таких видео игр. Некоторые из них являются достаточно редкими. Так же, иногда меняется даже заставка к видео игре. Пример - игра **Deathchase**.



Adam Gilmore

Programmers and Artists:

ZEPPELIN GAMES eat, sleep and dream computer games!

We have produced award winning titles like Draconus, right through to sheer commercial licenses like Kenny Dalglish Soccer Manager. We have recently moved to larger premises in Durham, and our continuing expansion programme means we require your skills as Commodore 64/ Amiga programmers to maintain the influx of quality Commodore software into our company.

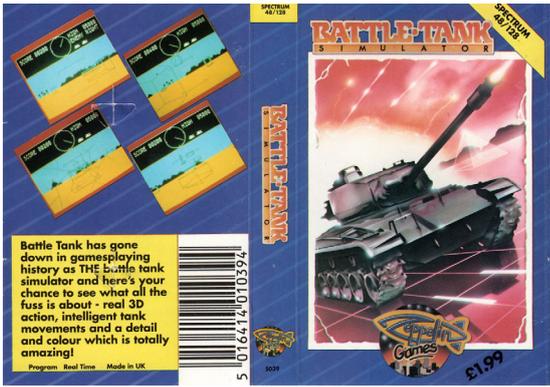
If you think you have the skills to write Commodore Software or even wish to develop your skills on a free-lance basis with Zeppelin, we are waiting to hear from you.

Please write in confidence to:-

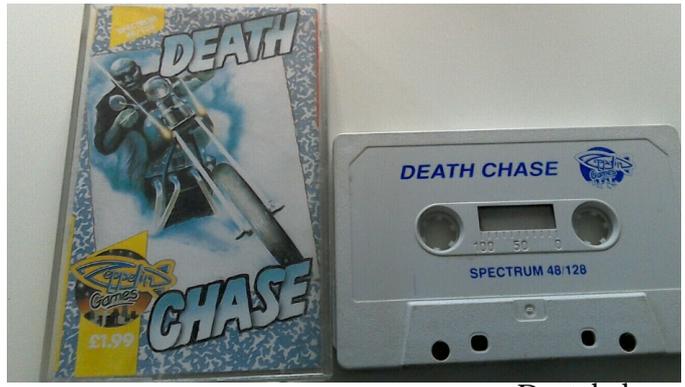
Brian Jobling  
Zeppelin Games Limited  
P.O.Box 17  
Houghton-le-Spring  
Durham  
DH4 6JP

or phone on 091 385 7755

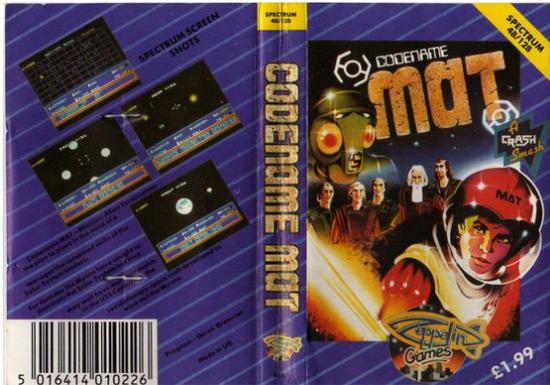
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



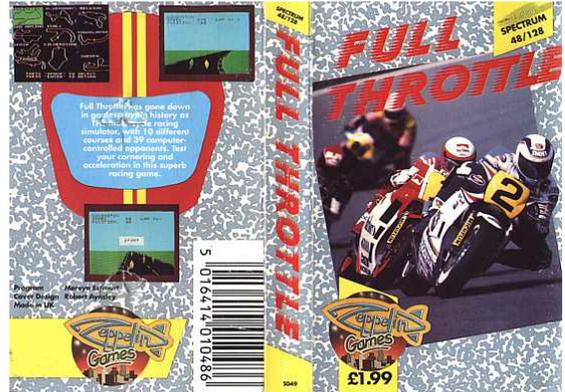
3D Tank Duel



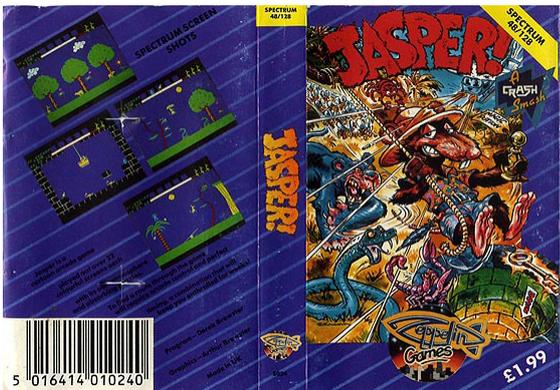
Deatchchase



Codename Mat



Full Throttle



Jasper



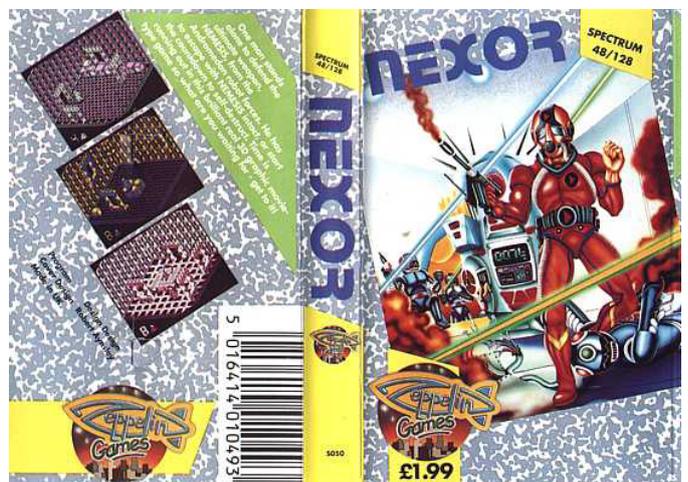
Kenny Dalglish Soccer Manager



Neighbours



Sidewinder



N.E.X.O.R.

Я не нашел кассетные обложки к ре-релизам видео игр - 2112 A.D., 4 Soccer Simulators, Forbidden Planet. Так же добавлю ре-релиз Merit Studios 1995 года PC видео игры International Athletics (True Emotions, Испания).

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Zeppelin Games re-releases

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Переиздатель	Цена
2112 AD	1989	zx	Realtime Games Softw.(Ian Oliver, Andrew Onions, Graeme Baird)	Zeppelin Games	£1.99
3D Tank Duel - Battle Tank Simulator	1988-1989	cpc zx	Supersonic Software Ltd (Peter Williamson, Sean Conran, Adrian Ludley, David Whittaker)	Zeppelin Games	
4 Soccer Simulators	1988	cpc zx	Derek Brewster	Zeppelin Games	
Codename MAT	1988	zx	Mervyn Estcourt, Robert Aynsley	Zeppelin Games	£1.99
Death Chase	?	zx	Mervyn Estcourt	Zeppelin Games	
Forbidden Planet	?	zx	Design Design	Zeppelin Games	£1.99
Full Throttle	1988	zx	Derek Brewster	Zeppelin Games	£1.99
Jasper	1991	c64 cpc zx	Impressions Ltd (Derek Brewster), Tink, RB	Cognito Softw./Zeppelin Games	£2.99
Kenny Dalglish Soccer Manager	1992	c64 zx	Zeppelin Games	Zeppelin Games	
Neighbours	?	cpc zx	Graham Stafford, David Fish/Robert Aynsley	Zeppelin Games	£1.99
N.E.X.O.R.	?	cpc zx	Graham Stafford, David Fish/Robert Aynsley	Zeppelin Games	
Sidewinder	1989	atari	Futureware (Noel Daniel, Dave Howard, John Sosta, Paul Carr), Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99-14.99

Летом 1994 года, Zeppelin Games была куплена американской компанией **Merit Studios**. С этого времени (12 июля 1994 года и до 12 марта 1997 года) она называется **Merit Studios Europe**.



Через два года (1997 год), основатели Zeppelin Games, с помощью Infogrames - выкупают компанию у Merit. С этого времени компания получила новое название - **Eutechnyx**.



По условиям сделки с французским издателем, в тече-

нии трех лет компания обязана разрабатывать видео игры для PS и PC. Несмотря на несколько хитов, только в 1997 году компания нашла свою нишу с запуском Total Driving. Eutechnyx создает

видео игры для Eidos Interactive. Так компания начала производить гоночные видео игры - **Total Drivin, Max Power Racing, Le Mans 24 Hours** и **F1 World Grand Prix: 1999 Season**.

Продажи увеличивались на 44% в год, с 1 млн фунтов стерлингов в 1998 году до 2 млн фунтов стерлингов в 2000 году.

С 2000 года, Zeppelin Games снова стала независимым разработчиком, создавая видео игры для разных платформ, сотрудничая с различными издателями.

В начале 2000-х Namco приобретает франшизу у Eutechnyx за 1,5 млн. долларов. Речь идет об **Street Racing Syndicate**.

В 2002 году заключен контракт с 3DO на разработку видео игры **Street Racing Syndicate** (PS2/Game Cube, XBox).

Eutechnyx выходит на рынок Китая. Darren Jobling: «Когда мы впервые приехали в Китай, мы были сосредоточены в основном на консольных видео играх, которые продаются по цене в \$60. Наша старая бизнес-модель там не работает. По этому мы инвестируем в новую бизнес-модель. В то время, как консольные игры продаются в розницу, бесплатные игры позволяют 90% клиентам играть бесплатно. Богатые готовы заплатить много, чтобы пропустить более низкие уровни игры и играть на более высоких уровнях».

В 2007 году, Darren, в составе правительственной делегации Великобритании, посетил Китай

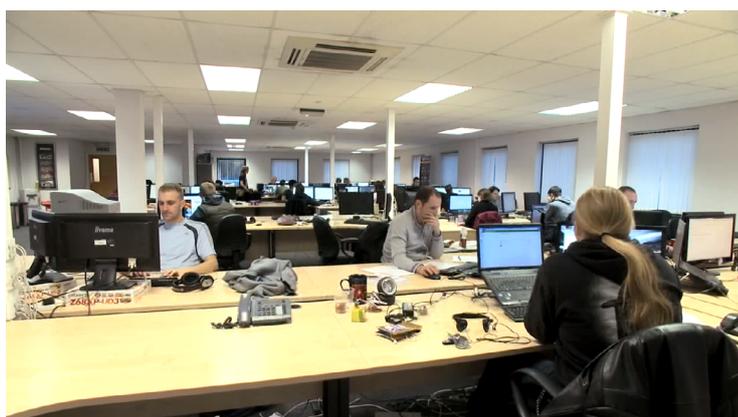
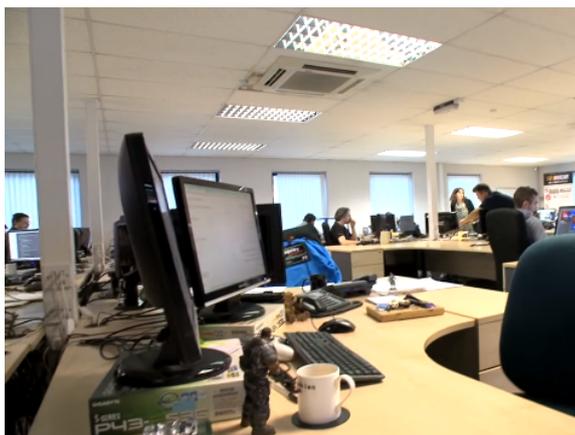
# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ



Darren and Brian Jobling



Eutechnyx office



и встретился с представителем китайского разработчика видео игр CP Soft. Через месяц появилась студия в Чэнду, в которой Eutechnyx является мажоритарным акционером.

2009 год. Darren Jobling: «Мировая экономика сейчас находится в плохом состоянии, у многих впереди плохие времена. Увольнения и сокращения персонала на самом деле полезны для независимого разработчика, так как есть очень много талантливых людей, которые ищут работу. Кроме того, люди больше сидят дома, чтобы сэкономить деньги, по 40 | Legends of Bytes

этому больше тратят на домашние развлечения, включая видео игры. Я думаю, мы увидим рост продаж видео игр, так как люди ищут более экономичные способы потратить деньги. Видео игры предлагают отличное соотношение цены и качества. Такие студии, как наша - не имеют гарантированного источника доходов, как в случае, если студия принадлежит издателю. Это делает нас более проницательными, когда речь идет о принятии решений о том, над какими проектами мы будем работать и с кем будем сотрудничать. Однако меня беспокоит то,

что мы видим уничтожение британского сообщества разработчиков видео игр. Подобно тому, как британская индустрия издателей видео игр пострадала от множества выкупов и закрытий в 1990-х годах, сейчас, в конце 2000-х мы можем столкнуться с таким же сильным ударом. Кроме простых подписок или разовых покупок, люди изучают другие методы продаж. Философия заключается в том, чтобы сделать сделку оправданной. Не нужно брать большую сумму за то, что не так интересно. Сделайте товар или услугу привлекательной, обес-

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

печив ее полезность и большую ценность. Исследование показало, что средний европейский бесплатный игрок будет тратить 20 евро в месяц на свою любимую игру! Такой подход приносит миллионы долларов на Дальнем Востоке, так как их игры имеют привлекательную цену. По этому мы так же стремимся к такому подходу. Сейчас творчество важнее технологии. Никто не смотрит фильм просто потому, что используется объектив определенного типа. Они смотрят это ради развлекательной ценности. Технологии вносят свой вклад, но без веселья, которое идет от творческого сценария, привлечения персонажей и хорошего дизайна, все что у вас есть - это техническое демо. Мы лучше инвестируем, по этому наши продажи превысили кассовые сборы по величине получаемой нами прибыли. Видео игры становятся развлекательным занятием номер один. Так же, у нас намного меньше рисков, в сравнении с возможным вознаграждением в кинематографе. Для производителей гораздо лучше, когда консоль дольше находится на рынке. Это позволяет улучшать игровой движок и выжимать все из консоли. Игровая консоль не устаревает быстро, по этому игроки уверенно покупают ее. Иногда сложно получить лицензию, так как владелец хочет получить более безопасную прибыль от инвестиций для своих акционеров. В он-лайн играх эти затраты меньше, по этому мы можем больше рисковать,

разрабатывать более необычные игры, не беспокоясь о том, что это видео игра. Мы тесно сотрудничаем с игровой аудиторией, проводим тестирования и форумы, чтобы люди могли поделиться своими идеями и комментариями».

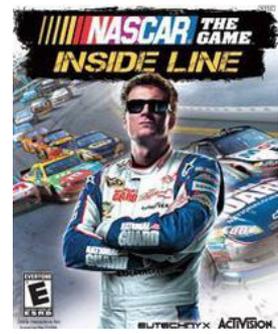
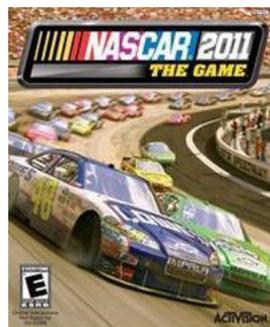
В 2009 году Eutechnyx имела свои студии в Gateshead (UK), Гонг Конге, Chendu (Китай), Pittsburgh и Charlotte (США). Состав компании - около 200 сотрудников. Бренд NASCAR - важная часть линейки EA Sports с 1997 года. В марте 2009 года в Eutechnyx пришел **Ed Martin**, который был директором в EA Sports по франшизе NASCAR.



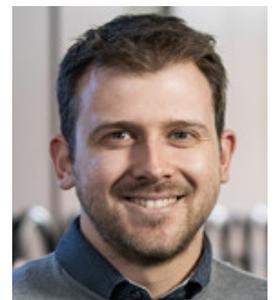
Ed Martin

В сентябре 2010 года издатель Activision и Eutechnyx объявили о разработке NASCAR The Game 2011 (PS3/XBox/Wii).

Так Eutechnyx получила лицензию на производство игры NASCAR и выпустила серию видео игр NASCAR с 2011 по 2015 год.



Осенью 2010 года в Eutechnyx появился новый менеджер по маркетингу - **Jason Collins**.



Jason Collins

В 2010 году Eutechnyx получил инвестицию в размере 6 млн. фунтов стерлингов от голландской компании **Prime Technology Ventures**. Директор Eutechnyx в Северной Америке **Todd Eckert**: «Благодаря сотрудничеству с автомобильными брендами, компания надеется, что автолюбители получат возможность играть в более реалистичные и доступные для всех гоночные игры. **Auto Club Revolution** будет бесплатной моделью. Даже стартовые автомобили являются лицензированными и если

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

вы хотите продвигаться вверх... и купить более дорогие автомобили, это будет дороже. Цель - сделать игру по-настоящему бесплатной и предложить способы получения опыта в игре, не тратя деньги. Мы производим видео игры, используя единый мультиплатформенный инструмент, по этому освоится на этой арене немного проще». Эти инвестиции помогли Eutechnux нанять новых 20 сотрудников и позже выпустить он-лайн игру.

В 2011 году Eutechnux планирует открыть новый офис в Лондоне. Это сделано для запуска новой он-лайн видео игры - симулятора гонок Auto Club Revolution. Игра разработана в сотрудничестве с BMW и Renault. Игру планируют запустить глобально, на ключевых рынках мира. В 2012 году был запущен сайт в Германии, а в 2013 - в России и Китае.

Осенью 2011 года Eutechnux получает 1,8 млн. фунтов стерлингов от регионального фонда роста (правительство Великобритании). Eutechnux планирует использовать средства для запуска Auto Club Revolution и добавления до 190 новых сотрудников - к имеющимся более 180 человек.

В 2012 году в Eutechnux позволили из IBM с предложением



помочь им с автомобильным проектом. Jaguar Land Rover хотели получить цифровую версию своего новейшего автомобиля для автосалона в Париже. Успех проекта привел к тому, что в 2014 году Eutechnux создает подразделение **ZeroLight**.

Компания занимается автомобильной визуализацией для автомобильных компаний. Сейчас среди ее клиентов - Audi, Porsche, Nissan, BMW, Toyota и Volkswagen. Компания получила награды по всему миру. В компании 96 человек, есть офисы в Китае, Германии и США. Основной офис переехал с Gateshead в **Newcastle**.

В 2013 году Eutechnux вводит потребительскую торговую марку **ETX Racing**. Первой игрой этой марки стала NASCAR 14 (PS3, Xbox, PC).

В 2015 году Eutechnux про-

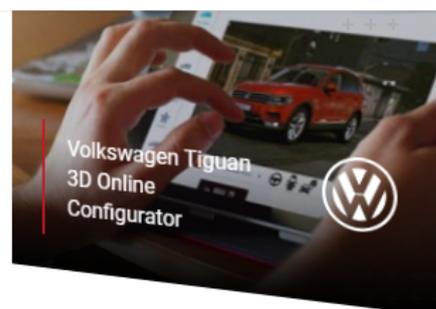


дает лицензию, связанную с NASCAR, компании DMi.

В 2019 году Zero Light подписала контракт с Lamborghini, что поможет последней лучше продавать он-лайн (клиенты могут конфигурировать автомобиль своей мечты на компьютере, планшете или смартфоне, настраивая цвет или внешний вид).

Darren Jobling: «Выиграть глобальную сделку по онлайн-конфигуратору автомобилей Lamborghini - это огромный следующий шаг для всей команды Zero Light».

Далее - интервью с руководством и разработчиками компании.



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Darren Jobling.



В семье Jobling - четыре брата. Darren Jobling рассказывает. Его карьера:

1985-89: Manchester Metropolitan University, physics and biology BEd (Hons) 1st class.

1989-1990: Air Products, fast track graduate sales and marketing programme.

April 1990-1993: Zeppelin Games, operations director.

1993-1996: Merit Studios (Europe), sales director.

1996-2016: Eutechnyx, director of business development, CEO.

«Когда я был ребенком, я думал о финансах. Я выяснил, какая профессия самая прибыльная и решил, что стоматология - это моя карьера». Darren учился в университете на факультете физики и биологии. Так же он был увлеченным гитаристом и проводил время на выступлениях, по четыре-пять концертов в неделю со своей группой.

После учебы он занимался продажами и маркетингом в компании Air Products. В течение года Darren занимался продажами на рынке Европы.

Brian Jobling, основал Zeppelin Games (взяли у популярной группы 70-х - Zeppelin, поклонниками которой были братья) в 1987 году, а 1989 году опублико-

вал видео игру Kenny Dalglish Soccer Manager, которая стала самой продаваемой видео игрой в Великобритании. «Брат позвонил мне и сделал предложение, от которого я не смог отказаться. Я применил свои навыки продаж. На момент моего появления только 10% бизнеса составлял экспорт. Через два года экспорт уже был 80%».

Братья хотят выйти на рынок Америки. Darren: «Вы могли бы подумать, что у вас была отличная встреча, но на самом деле они говорили: «Нет, спасибо».

«Американцы не хотят слышать, что вы можете дать им лучшую игру за полцены. Они хотят услышать, что вы лучшие в мире в том, что вы делаете, и они не могут вам этого позволить».

Но в 1993 году ими заинтересовалась Merit Studios, Zeppelin Games стала их европейским филиалом.

Darren: «У них не было европейского дистрибьютора, поэтому мы начали заниматься ихними видео играми в Европе. Так же не было средств для разработки, поэтому мы разрабатывали игры для США. Это было похоже на хороший матч. Проблема заключалась в том, что мы ожидали, что Merit прислушается к нашему опыту, а на самом деле это не так. Через год в США закончились деньги и мы решили, что проще выкупить компанию».

Не смотря на международный статус компании, Darren находит время проводить со своей женой Амандой и его дочерьми Молли и Грейс.



DARREN JOBLING, CEO, ZEROLIGHT NEWCASTLE

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Eutechnyx сотрудничает с университетами и пополняет свои ряды выпускниками. После 25 блестящих лет с Zeppelin Games Darren готов принять новый вызов: «У меня талантливая команда, налаженные связи с крупными производителями автомобилей и ведущие мировые технологии». Jaguar искал новые идеи для запуска своей революционной модели F-Туре на Парижском автосалоне. Так появилась Zero Light.

В течении 12 месяцев после появления компании, они были признаны одним из лучших стартапов в Великобритании, подписав знаменательные соглашения с Audi, Jaguar Land Rover и Pagani.

**Как достичь хорошего баланса между работой и личной жизнью?**

У меня есть личный и профессиональный план на 20 пунктов, который я ношу с собой в своем кошельке и сравниваю свои результаты с каждым годом. Если у вас нет плана, как вы узнаете, действительно ли вы движетесь вперед?

**Какую машину ты водишь?**

Porsche 911 997 Carrera S.

**Как ты держишь себя в форме?**

Катаюсь на велосипеде с детьми.

**Какая твоя самая раздражающая привычка?**

Забывать то, что я собирался сказать на полпути.

**Какая твоя самая большая расточительность?**

James Tyler Studio Custom - электрогитара ручной работы из Калифорнии. Подарок от моей жены Аманды...

**С какими четверьмя извест-**  
44 | Legends of Bytes

**ными людьми вы бы хотели пообщаться?**

Джими Хендрикс, сэр Джон Харви Джонс, Мадди Уотерс и сэр Алан Шугар.

**Michael Batty.**



Разработчик известных видео игр **Full Throttle II** (ZX Spectrum), **Tai Chi Tortoise** (ZX Spectrum).



Michael Batty: «Я вышел на связь с ними весной 1990 года, когда пытался продать игру **Earth Shaker**. Сотрудники имели свои комнаты, так же там были комната для программистов и большой склад. Они не опубликовали ее, но взяли меня, как разработчика продолжения игры **Full Throttle**.

Работа над игрой заняла восемь или девять недель. Я был доволен этой видео игрой. Игра Tai Chi Tortoise

была основана на популярной в то время игре Teenage Mutant Hero Turtles. Я написал ее с нуля».

Full Throttle 2 (1990 год, цена £2.99). В 1991 году Michael написал еще одну игру для Zeppelin Games - Tai Chi Tortoise (цена £3.99).

Кроме этой игры, о ниндзя у Zeppelin Games были еще две - **Ninja Commando** (1989 год, цена £2.99), написанная своими разработчиками и **Bionic Ninja** (1989 год, цена £1.99, разработчик Shock Developments).



**Robert Toone.**



Разработчик Bionic Ninja: «Это была одна из первых моих видео игр.

Мой друг, **Simon Phipps** сделал графику к ней.

Готовую игру мы отослали Zeppelin Games, как издателю. Они были профессионалами в этом и мне было при-

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

ятно сотрудничать с ними».

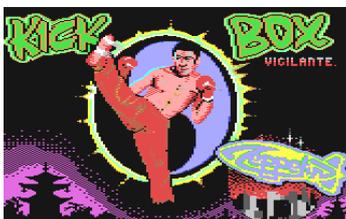
**Simon Phipps.**



**Duncan Scott Kershaw.**



Две игры для Zeppelin Games сделала **Reflective Designs** (Duncan Scott Kershaw). Duncan позвонил в Zeppelin Games. Ему предложили £750 за видео игру **Kick Box Vigilante** (1991 год, цена £2.99).



Через месяц работы, он получил деньги и уехал в отпуск. Duncan: «Раньше никто не делал проверку наших работ. Вы программировали, ваши друзья играли в вашу игру и игру часто сразу отправляли в производство и магазины. Нужно было отправить свою работу десяткам издателей, в надежде, что они выберут вашу ви-

део игру. После выхода моей первой игры, было легче издавать новые. Большинство сделок заключались по телефону, а контракт был делом пары дней». Вторая его игра для Zeppelin Games - **Santa's Xmas Caper** (1991 год, цена £3.99).



Duncan подал в суд на издателя, чтобы получить полную оплату за свою работу.

**Adam Gilmore.**



«Примерно в 1985 году я посетил компьютерный клуб в городе Wallsend.

Используя музыкальный секвенсор, я начал писать музыкальное демо. Примерно в это же время, вместе с **Jason Fox**, я работал над



Jason Fox

неизданной игрой UXV, для которой я сделал графику и музыку.

Это была игра в стиле Manic

Miner. Мы разослали ее бюджетным издателям, но никто не заинтересовался ею. Затем, в клубе, я встретил **Derek Brewster**, который запускал новую компанию - Zeppelin Games и я сделал для них музыку. Это были их первые игры **Draconus**, **Sabotage** и **Zybex**.



Этими играми я очень горжусь, так как потратил на них много времени. Музыка, используемая в Draconus, изначально была написана для Activision (игра Corporation). Kevin Franklin, услышав ее, захотел, чтобы она была в его игре Draconus. По этому для Corporation я написал новую мелодию.

Я быстро выучил язык ассемблера 6502 и написал плеер для их игр. В Zeppelin Games работало много моих друзей - Jason Fox, Jason Whittaker, Nicky Rutter, по этому я начал сотрудничать с ними.

Кроме этой компании, я рабо-  
Legends of Bytes | 45

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

тал на Code Masters, Tynesoft, Flair Software, Activision. Всегда - как внештатный сотрудник.

Для работы я обычно использовал известный ассемблер Laser Genius со своим плеером для 6502. Для Atari мою музыку портировали. Atari была отличной машиной для музыка - 4 канала! Если вы смешиваете два канала вместе, вы получите отличные звуки баса. Звук на Atari был гораздо четче, чем у C64, но ему не хватало тепла SID чипа.

В Zerpelin сначала делали версию для C64. Для Atari (у меня был Atari 800 XL) я так же написал плеер, так что все было одинаково, как и в случае с C64.

Раньше я писал музыку на синтезаторе Casio CZ-101 и просто вводил ее прямо в исходный код в виде операторов DATA в шестнадцатиричном формате. Далее у меня появился синтезатор Kawai K1 и барабан-машина Yamaha RX17.

Работа над игрой занимала от одного до трех-четырех дней, в зависимости от количества мелодий и требуемых звуковых эффектов (так же на количество затраченного времени влияла оплата). Иногда было сложно придумать что то новое. Это помогало программировать новые звуки (например, барабаны, используемые в Draconus), что вдохновляло меня на новую мелодию. Больше всего на меня повлияли работы Rob Hubbard (аранжировка) и David Whittaker (ритм).

В те времена я был студентом, это были достаточные

доходы для меня. Если бы у меня была семья, этого было бы конечно, не достаточно.

Сейчас, я бы хотел, чтобы была опубликована игра UXV, так как мы, с Jason Fox потратили на нее очень много времени.

Я помню, как сидел дома, и



ждал, когда Mastertronic позвонит нам по поводу ее издания. Но они перезвонили нам, и ответили отказом».

## Brian Jobling.



В 2013 году Brian стал исполнительным директором в Eutechnyx. Ему 45 лет и он сосредотачивается в других сферах.

В 2014 году Brian присоединился к организации GNAAS (скорая помощь Северной Англии, использование вертолетов). Он не новичек в авиации, имеет лицензию на полеты с использованием двух видов вертолетов и на самолете с неподвижным крылом. Brian : «Каждый год мы участвуем в сборе необходимой

суммы для осуществления работы медицинской авиации - 4 млн. фунтов стерлингов».

Brian - член Британской



ассоциации вертолетов, а также сертифицированный менеджер по соблюдению правил в вертолетных операциях.

Brian Jobling: «Когда я был подростком, я не мог себе позволить купить видео игры и моя семья устала от моих упрасиваний. В 14 лет я сделал копировщик видео игр, далее - решил написать свою видео игру и отправить их издателю».

Его друзья начали покупать скопированные видео игры. Первая волна предпринимательства была недолгой - его родители начали получать письма от адвокатов, указывающие на незаконность компьютерного пиратства и угрозу ответственности.

По этому, Brian с копирования, переключился на защиту видео игр.

Brian: «Мотивация создания своей компании была простой - я хотел делать отличные видео игры».

Проблема в том, что многие менеджеры хотят создать компанию ради ее будущей продажи. Если ваша команда менеджеров тянет компанию в разные стороны, вы неизбежно получите убыт-

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

ки.

В 1989 году в компании работало 15 человек, а ее оборот составлял 179 000 фунтов стерлингов. Brian обновил имидж компании новым логотипом, и успех пришел с новой игрой **Jockey Wilson Darts Challenge**.



Это ничтожно малый успех, в сравнении с тем, что было позже с игрой **Kenny Dalglish Soccer Manager**, которая доминировала в игровых рейтингах.

Brian смог вернуть все фина-



нсы, которые одолжил для ведения бизнеса.

Он взял в компанию двух братьев, Darren - как менеджера по продажам и переговорам и Paul - менеджера по маркетингу (с 1993 по 2007 год).



Paul Jobling

В 1990-х Sega и Nintendo

захватили рынок Великобритании, по этому братья переключились на США.

Они продали Zeppelin Games тexasской компании Merit Studios за 2.2 млн. фунтов стерлингов, после чего им пришлось бездельничать и смотреть, как их акции растут.

В конце концов, Merit выставила Zeppelin Games на продажу, благодаря популярной в то время игре Total Drivin, компания вызвала интерес у Sony.

Сделка не состоялась, и братья завершили выкуп акций компании, переименовав ее в Eutechnyx Limited, и французская компания Infogrames приобрела миноритарный пакет акций.

Brian: «Когда вы продаете свою компанию, вы больше не получаете возможности быть предпринимателем. Как только вы передали бразды правления кому-то другому, Вы становитесь сотрудником. Мой совет - не отдавайте свою компанию, если вы можете избежать этого. Мы потратили наши жизни, пытаюсь выкупить нашу компанию».

С тех пор было еще два

предложения для Eutechnyx, которые были отклонены. Brian: «Мы не могли снова подвергнуть этому испытанию руководство и сотрудников. Стресс от возможного переживания очередного спада просто не стоит того».



Brian Jobling

В 2003 году оборот Eutechnyx достиг 400 000 фунтов стерлингов. В компании работают 70 человек. Она является одним из ведущих мировых разработчиков интерактивного программного обеспечения, специализирующимся на разработке и внедрении игр для вождения. По состоянию на этот год было выпущено 360 видео игр. В июле 2003 года, его брат - Darren, получил особую благодарность (Lloyds-TSB Export Awards) от принца Andrew (Duke of York) за



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

достижения в области экспортных продаж.

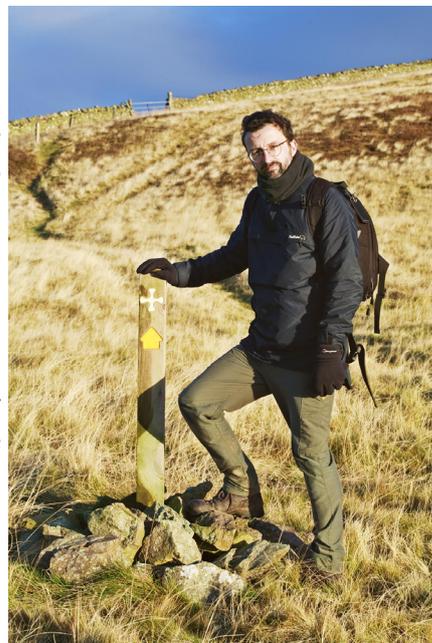
Brian: «Каждый раз, когда мы заключали сделку, мы удваивали наш оборот, и, конечно, доступ к инвестициям очень важен, если вы хотите расти. Но, мне невероятно повезло. Огромное количество компаний в нашей отрасли просто не смогли этого сделать».

Основные разработчики компании Zeppelin Games в начале работы компании - графический дизайнер **Michael Owens**, программист **Kevin Franklin**, программист **Ian Copeland**, программист **Gareth J. Briggs**, графический дизайнер **David Taylor**, графический дизайнер **Neil Hislop**.

Графический дизайнер **David «Pink» Taylor**.

Graphics artist Zeppelin Games, aug 1988 - feb 1996.

Видео игры: 3D Grand Prix, All-American Basketball, American 3D Pool, American Tag Team Wrestling, Arcade Fruit Machine: Cash 'n' Grab, Arcade Trivia Quiz, Arnie, Bionic Ninja, Blinky's Scary School, Championship 3D Snooker, Edd The Duck, Fantastic American Football, Fist Fighter, Frankenstein, Graeme Souness Soccer Manager, International 5-a-Side, Jocky Wilson's Compendium of Darts, Jocky Wilson's Darts Challenge, Kenny Dalglish Soccer Manager, Kick Box Vigilante, Las Vegas Casino, Match of the Day, Mountain Bike Racer, Neighbours, Ninja Commando, Para Assault Course, Peter Schmeichel Soccer, Santa's Xmas Caper, Sink or Swim, Spaghetti Western Simulator, Stack Up, Titanic Blinky, Turbo Skate Fighter, World Cricket, World Rugby, World Soccer.

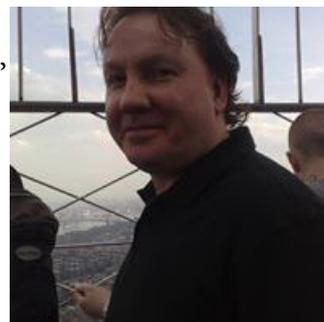


Программист **Steve «Spike» Robson**.

Видео игры - Draconus, Front-Line, Jocky Wilson's Darts Challenge,

Программист **Brian Jobling**.

Видео игры - Codename Mat 2 (1985), Draconus, Para Assault Course (Design), Speed Ace, Zybex.



Программист **Janusz Pelc**.

Видео игры - Fred, Mission Shark (Misja).



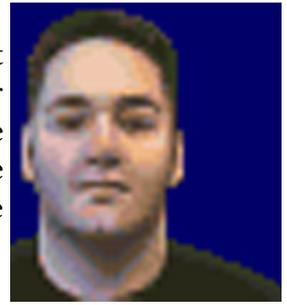
Тестировщик видео игр **David Knowles**.



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Графический дизайнер **Neil Hislop**.

Видео игры: All-American Basketball, Arnie II, Blue Baron, Carnage, F1 Tornado, Fist Fighter, Frankenstein, Graeme Souness International Soccer, Graeme Souness Soccer Manager, Graeme Souness Vector Soccer, International 5-a-Side, International Ice Hockey, International Tennis, International Truck Racing, Match of the Day, Match of the Day - Bundesliga, Q10 Tankbuster, Round the Bend!, Sleepwalker, Tai Chi Tortoise, Table Tennis, World Championship Squash, World Cricket.



Музыкант **Stuart Taylor**.

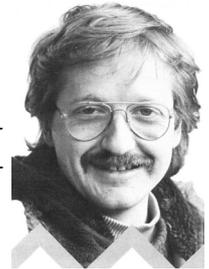
Мелодии к видео играм - Jockey Wilson's Darts Challenge, F1 Tornado.



Программист **Derek Brewster**.

Видео игры - Kenny Dalglish Soccer Manager, World Soccer, Bud Tucker in Double Trouble. С 2006 года занимается цифровым искусством и фотографией.

Derek: «Много лет я проработал дизайнером компьютерных игр, потом перешел к менее креативной роли в мире компьютерного бизнеса. Но, творческое желание не угасло и в 2006 году я решил уйти с оплачиваемой работы и занялся искусством».



Музыкант **Drew Rodger**.

Мелодии к видео играм - All-American Basketball, Arnie II, Blinky in America, Carnage, Fist Fighter, Frankenstein, Graeme Souness International Soccer, International Ice Hockey, International Truck Racing, Sleepwalker, Titanic Blinky, World Cricket, Works Team Rally.

На фото - последний чек в £400 от Zeppelin Games за его работу в 1993 году.



Музыкант **Adam Gilmore**.

Мелодии к видео играм - Arcade Fruit Machine, Arcade Trivia Quiz, Ball Blasta, Blinky's Scary School, Blue Baron, Championship Run, Chopper Commander, Draconus, Edd The Duck, Fantastic Soccer, International Tennis, Jocky Wilson's Compendium of Darts, Jocky Wilson's Darts Challenge, Las Vegas Casino, Match of the Day, Mountain Bike Racer, Neighbours, Ninja Commando, Para Academy, Para Assault Course, Pro Go Kart Simulator, Psi-Droid, Sabotage, Santa's Xmas Caper, Tai Chi Tortoise, Terrafighter, Titanic Blinky, UXB, World Rugby, Zybex.



# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

## Zeppelin Games/Eutechnyx softography

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
007 Racing	2000	ps ps2 (unreleased)	Eutechnyx	EA Games	
2088	1988	cpc zx	Ian Beynon, Michael Owens	Zeppelin Games	£1.99
3D Grand Prix	1991-1995	sam coupe (unpublished) zx	Ace Softw. (Alan P. Cresswell), David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
All-American Basketball	1992	c64 zx	David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Roger/John Carlyle, David Taylor	Zeppelin Games	£3.99
Alex Dampier's Pro Hockey (World Hockey 95)	1995	pc	Merit Studios (Gareth J. Briggs, Stephen Dietz, Andrew Richards, Tim Haywood)	Soft Key Multimedia	£39.95
American 3D Pool	1991-1992	c64 zx	Andrew Richards, Stephen Walters, David Taylor, Thomas Mogensen	Zeppelin Games	£3.99
American Football		zx			
American Tag Team Wrestling	1992	amiga c64 cpc zx	Paul Hepple, Adam McCrory/David Sowerby, Brian Cross, Stephen Walters, David Taylor, Andrew Roger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
Arcade Fruit Machine: Cash 'n' Grab	1990	atari c64 cpc st zx	Brian Southon, Richard Beston, Adam Gilmore/Tony Reeves, Martin Fowler, Arron Fielding/David Sanders, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99
Arcade Fruit Machine	1995	dos	Zeppelin Games	Merit Studios	£4.99
Arcade Trivia Quiz	1989	c64 cpc zx	Dreamscape Designs (Tony Reeves, Martin Fowler, Arron Fielding), Adam Gilmore/ TAG Computer Games (Tony Warriner, Sean Conran, Paul Hiley), David Taylor, Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99
Arcade Trivia Quiz Question Creator	1989	zx	TAG Computer Games (Tony Warriner, Sean Conran, Paul Hiley)	Zeppelin Games	
Arnie	1992	amiga c64	Realms of Fantasy (John Atkinson, Alex Kewin)/Chris Butler, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
Arnie II	1993	amiga c64 dos	David Sowerby, Stephen Dietz, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
Auto Club Revolution	2011-2014	pc on-line	Eutechnyx		
Ball Blasta	1988	c64	Kevin Franklin, Michael Owens, Adam Gilmore	Zeppelin Games	£2.99
Big Choppers		psp	Eutechnyx		
Big Mutha Truckers	2002-2003	gamecube pc ps2 xbox	Eutechnyx	THQ/Empire Interactive	\$20
Big Mutha Truckers 2	2004	gamecube pc ps2 xbox	Eutechnyx	THQ/Empire Interactive	\$20
Bionic Ninja	1989	c64 cpc zx	Shock Developments (Robert Toone, Simon Phipps)/Brian Cross, David Taylor	Zeppelin Games	£1.99
Blade Warrior	1991	amiga dos st (unreleased)	Jason Kingsley	Zeppelin Platinum/UBI Soft	£7.99-£25.99
Blinky in America (never released)		c64 zx	Brian Southon, Chris Howard, Andrew Rodger	Zeppelin Games	
Blinky's Scary School	1990	amiga atari c64 st zx	Ian Copeland, Richard Beston/James Parr, David Taylor, Colin Bestford, Adam Gilmore, Tony Williams, Billy Middlemas	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99-£7.99
Blue Baron	1992	c64	Steve Metcalf, Neil Hislop, Adam Gilmore	Zeppelin Games	£3.99
Bouncing Heads	1991	c64	Steve Metcalf	Zeppelin Games	£3.99
Brides of Dracula	1992	amiga	Toast Factory	Zeppelin Platinum	£25.99
Bud Tucker in Double Trouble	1996	pc	Merit Studios (Derek Brewster, Stephen Dietz, Tim Haywood...)	Top Ware	
Car Jacker	2004	psp	Eutechnyx		

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Carnage	1993-1994	amiga c64 dos	Warped Minds (Philip Hindle, Steve Banks, Tim Bartlett)/David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Premier/Merit Studios	£3.99
Cartoon Network Racing	2006-2007	ps2	Eutechnyx/Peter Connely	The Game Factory	\$29.99
Cavernia	1990	atari	Ivan Mackintosh, Richard Munns	Zeppelin Games	
Championship 3D Snooker	1992	c64 zx	Andrew Richards, Stephen Walters, David Taylor, Sonic Graffiti	Zeppelin Games	£3.99
Championship Run (aka Vector.....)	1991	amiga c64 (unreleased) st zx	Niels Brouwers, Marc Hermans/Chris Robson, Adam Gilmore	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum// Impulze	£3.99-£24.99
Chinatown (never released)		zx		Zeppelin Games	
Chopper Commander	1988	c64	Nova (Stuart A. Cook), Adam Gilmore	Zeppelin Games	
Combat Droid Simulator (never released)		zx	Neil Anthony Balharrie	Zeppelin Games	
Combat Pack 3	1992	c64 cpc zx	compilations	Zeppelin Games	£3.99
Dirt Track Racer	1991	zx	Wishful Thinking (Moose, Michael A. Sanderson, Cat)	Zeppelin Games	£2.99
Draconus	1988	atari c64 zx	Ian Copeland, Brian Jobling, Adam Gilmore/Kevin Franklin/Steve Robson (Spike), Michael Owens	Zeppelin Games/ Cognito	£2.99-£12.95
Edd The Duck	1990	amiga c64 st zx (re-release)	Ian Copeland, Richard Beston, Adam Gilmore, David Taylor, Tony Williams/ Brian Beuken	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum/ Impulze	£3.99-£24.99
Edd The Duck Editor	1990	zx	Brian Beuken, David Taylor	Zeppelin Games/ Impulze	not sold separately
F1 Tornado	1991-1992	amiga c64 cpc st zx	Quex Development (Andrew Nixon), Stuart Taylor, David Taylor/Wahid Khan, Neil Hislop, Chris Howard, Andrew Roger/Ian Richards, John Cassells, Michael A. Sanderson	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99-£7.99
F1 World Grand Prix: 1999 Season	1999	pc ps	Eutechnyx	Eidos	
F1 World Grand Prix 2000	1999-2001	pc ps	Eutechnyx	Eidos	
Fantastic American Football	1990	zx	Brendan O'Brien, David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
Fantastic Soccer	1989-1990	atari c64	Ian Copeland, Richard Beston, Adam Gilmore	Zeppelin Games	£2.99
Ferrari: The Race Experience	2010-2011	ps3 wii	Eutechnyx	System 3	
Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli	2008	nds ps2 ps3 wii	Firebrand Games/Eutechnyx/Mark South, Peter Connely	Activision/ System 3	£49.99
Fist Fighter	1993	amiga c64	Paul Hepple, David Taylor, Stephen Dietz, Adam McCrory/David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum/LK Avalon	£3.99
Ford Mustang: The Legend Lives	2005	ps2 xbox	Eutechnyx	2K Games	
Ford vs. Chevy	2005	ps2 xbox	Eutechnyx	Take Two Interactive	
Frankenstein	1992	amiga c64 st	Enigma Variations (Darren Melbourne, Joe Booth, Chris Edwards, Barry Leitch)/David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99
Frankenstein	1995	dos	David Sowerby, David Taylor, Dicon Peeke, Tim Haywood	Merit Studios	£4.99
Fred	1991	atari	Janusz Pelc, LK Avalon (Miroslaw Liminowicz)	Zeppelin Games	

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Front-Line	1988	cpc zx	Steve Robson (Spike), Michael Owens	Zeppelin Games	£2.99
Full Throttle II	1990	zx	Michael Batty	Zeppelin Games	£2.99
Graeme Souness International Soccer	1992	c64	David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Games	£3.99
Graeme Souness Soccer Manager	1992	amiga c64 st zx	Ian Copeland, William Hensel/David Sowerby, Neil Hislop. Andrew Roger/Brendan O'Brien, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum/ Impulze	£3.99
Graeme Souness Vector Soccer	1991	amiga st	Glyn Humphreys, John Hansford, Neil Hislop, William Hensel	Impulze	£25.99
Hit Pack 1	1992	c64 zx	compilations	Zeppelin Games	£3.99
Hit Pack 2	1992	zx	compilations	Zeppelin Games	£3.99
Hot Wheels: Beat That!	2007	nds pc ps2 xbox wii	Eutechnyx/Peter Connely	Activision	
Hummer Badlands	2006	ps2 xbox	Eutechnyx	Take Two Interactive	
International Athletics (re-release)	1993-1995	dos	True Emotions (Spain)	Zeppelin Platinum/Merit Studios	£4.99
International 5-a-Side	1991-1992	c64 sam coupe zx	David Sowerby, John Dalziel, Neil Hislop, Andrew Roger/John Carlyle, David Taylor	Zeppelin Games	£3.99
International Ice Hockey	1992	amiga c64 st	Gareth J. Briggs, Richard Beston, Tony Williams/David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Impulze	£3.99
International Tennis	1992	amiga zx	Andrew Richards/John Carlyle, Neil Hislop, Adam Gilmore/Brian Cross	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
International Truck Racing	1992-1993	amiga c64 dos st	Lee Briggs, Neil Hislop, William Hensel/John Carlyle, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
Jocky Wilson's Compendium of Darts	1990-1991	amiga atari c64 cpc st zx	Ian Nesbitt, Stephen Dietz/Ian Copeland, Adam Gilmore/Kevin Franklin, Richard Beston/Brian Cross, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99-£7.99
Jocky Wilson's Darts Challenge	1988-1989	amiga atari c64 zx	Ian Copeland, Richard Beston, Stuart Taylor, Adam Gilmore/Kevin Franklin, Michael Owens/Steve Robson (Spike), David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99
Kawasaki Team Green		zx (never release)		Zeppelin Games	
Kenny Dalglish's Soccer Manager	1989	amiga atari c64 cpc st zx	Ian Copeland, Richard Beston, David Taylor, Kevin Franklin/Derek Brewster, RB	Cognito (Zeppelin Games)	£7.95-£19.95
Kick Box Vigilante	1991	c64 zx	Reflective Designs (Duncan Scott Kershaw, Tynebase Computer Design, Gerard Gourley/James Parr, David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
Las Vegas Casino	1988-1989	atari c64 cpc zx	Steve Williamson/Kevin Franklin, Adam Gilmore/Nicky Rutter, Michael Owens, David Taylor, Richard	Zeppelin Games	£2.99
Le Mans 24 Hours	1999-2000	pc ps	Eutechnyx	Infogrames	
Master Blaster	1988	c64	Micro Media (Mark Hughes, James Doyle, Rai Harjinder, Peter Wolfe, Christoph Bergmann)	Zeppelin Games	
Match of the Day	1992	amiga c64 st zx	David Sowerby, Gareth J. Briggs, Neil Hislop, Adam Gilmore, David Taylor/John Carlyle	Zeppelin Games/ Zeppelin Premier	
Match of the Day - Bundesliga	1994	dos	Stephen Dietz, Neil Hislop, Andrew Roger	Zeppelin Games	
Max Power Racing (C-3 Racing - Car Constructors Champ)	1998	ps	Andrew Richards, Michael Owens...	Infogrames	

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

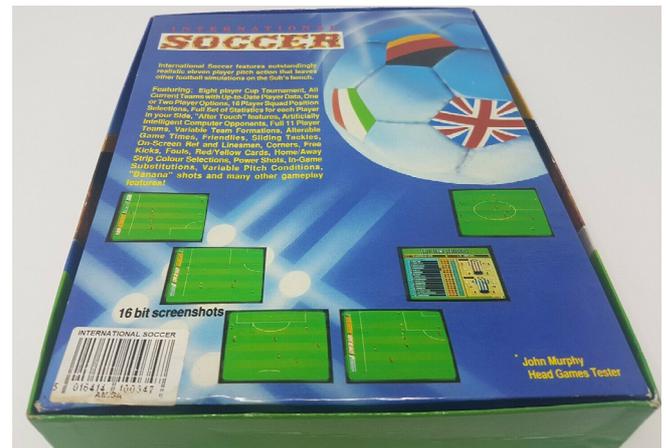
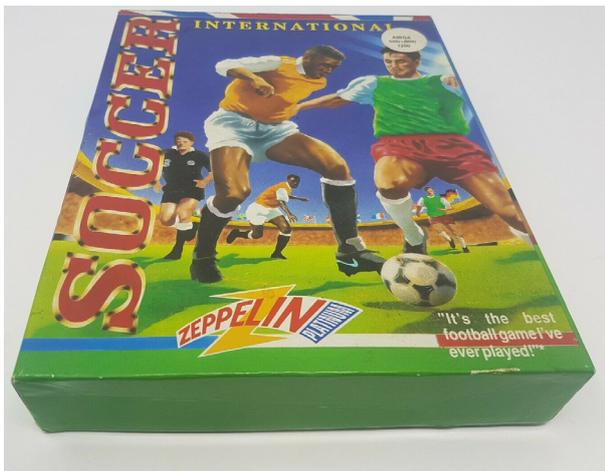
Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Mazie	1988	cpc	Steve Baker	Zeppelin Games	£2.99
Mega Mix Hit Pack 2	1992	c64	compilations	Zeppelin Games	
Micromachines	1993-1994	snes	Merit Studios Europe (Stephen Dietz)	Codemasters	
Mirax Force	1989	atari	Chris Paul Murray, Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99
Mission Impossible (chancelled)	1996	smd snes genesis	Stephen Dietz...	Ocean	
Mission Shark (Misja)	1991	atari	Janusz Pelc, LK Avalon (Miroslaw Liminowicz)	Zeppelin Games	£2.99
Monument	1991	cpc	Richard Cooke	Zeppelin Games	£2.99
Motor Mash	1997	pc ps	Gareth J. Briggs, Ian Copeland, Michael Owens, Steve Dietz...	Ocean	
Mountain Bike Racer	1989-1990	atari c64 zx	Ian Copeland, Richard Beston, Adam Gilmore/Stephen Anderson, David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
MTV Pimp My Ride	2006-2007	ps2 psp xbox wii	Eutechnyx/Peter Connely	Activision	
NASCAR: The Game, Inside Line, 2013, 2014, 2015	2011-2015	pc ps3 xbox wii	Eutechnyx	Activision, Deep Silver, Dusenberry Martin Racing	
NASCAR: Red Line	2013	iOS, Android	Eutechnyx (Martin Greenall...)	Eutechnyx	
Neighbours	1992	amiga c64 st zx	Ian Copeland, David Taylor, William Hensel, Adam Gilmore	Zeppelin Games/Impulze	£3.99-£25.99
Ninja Cats vs Samurai Dogs	2013-2014	iOS, pc	Eutechnyx	Eutechnyx	
Ninja Commando	1989	atari c64 cpc zx	Ian Copeland, Michael Owens, Adam Gilmore/Kevin Franklin, Richard Beston/Brian Cross, David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
Para Academy	1990	c64 cpc zx	Hirographics (David Mowbray, Sonia Mowbray), Adam Gilmore/Ian Richards, John Cassels, DT, Brian Jobling	Zeppelin Games	£2.99
Para Assault Course	1988	c64 cpc zx	Jamie Irvine, Peter Goldsmith, Adam Gilmore/Brian Cross, David Taylor, Brian Jobling, Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99
Pete Sampras Tennis 96	1995	smd genesis	Andrew Richards, Stephen Dietz	Codemasters	
Peter Schmeichel Soccer	1994	amiga dos	Ian Copeland, David Taylor, William Hensel	Zeppelin Platinum	
Phantom	1989	atari	Tynesoft (Dave Croft)	Zeppelin Games	£2.99
Phileas Fogg's Balloon Battles	1991	c64 cpc zx	Reflective Designs (Jonathan Smyth), Mark Wilson/Brian Cross, Gareth J. Briggs	Zeppelin Games	£3.99
Premier Division	1993	amiga		Zeppelin Games	£9.99
Pro Go Kart Simulator	1990	atari (unreleased) c64 zx	Kevin Franklin, Richard Beston, Adam Gilmore/Hugh Mo	Zeppelin Games	£2.99
Psi-Droid	1988	c64	Scott Williams, Michael Owens, Adam Gilmore	Zeppelin Games	£2.99
Q10 Tankbuster	1992	c64 cpc zx	David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Roger/Ian Richards (Igor), John Cassels (Cas)	Zeppelin Games	£3.99
Race Pack 4	1992	zx	compilations	Zeppelin Games	£3.99
Rally Simulator	1988-1989	c64 cpc zx	Robert Toone/Hugh Mo	Zeppelin Games	£2.99
Ride to Hell: Retribution (chancelled)	2013	pc ps3 xbox	Eutechnyx/Deep Silver Vienna	Deep Silver Vienna	
Round the Bend !	1991	amiga c64 st zx	Lee Briggs, Neil Hislop/David Sowerby, Mark Wilson/ Gareth J. Briggs, John Carlyle, David Sanders	Zeppelin Games/Impulze	£3.99-£14.99
Sabotage	1988	c64 cpc zx	Jason Fox, Flynn McGill, Adam Gilmore/Hugh Mo/Nicky Rutter, Michael Owens	Zeppelin Games	£2.99

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
Santa's Xmas Caper	1991	amiga c64 cpc zx	Ian Copeland, David Taylor, Adam Gilmore/Reflective Designs (Duncan Scott Kershaw, Tynebase Computer Design), Mark Wilson/Ian Richards, John Cassels	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99
Sharkeys Moll	1991	amiga cpc st zx	Lee Briggs, John Hansford, Tony Williams/Brian Beuken, Michael A. Sanderson, Tony Williams (Sound Images)	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99-£7.99
Sink or Swim (S.S. Lucifer: Man Overboard!)	1993- 1994	amiga dos genesis snes	Odysseus Sofw. (Andrew Drake, Anthony Gallop, Steven Wannell, Robert Tucker)/Tim Haywood/Zeppelin Games (David Sowerby, David Taylor, John Murphy, Dean Turner)	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum/ Codemasters	£25.99
Sleepwalker	1992	c64 zx	David Sowerby, Neil Hislop, Andrew Rodger/Steven Turner, John Carlyle, Clive Thompson	Zeppelin Games	£3.99
Spaghetti Western Simulator	1990	c64 cpc msx zx	John Tometzki, Andy Morton/Des O'Toole, Norman illings, Stephen Anderson, David Taylor	Zeppelin Games	£2.99
Speed Ace	1988	atari zx (M.I.A.)	Brian Jobling	Zeppelin Games	£2.99
Sport & Skill - Pack 5	1992	zx	compilations	Zeppelin Games	
Sports	1993	c64	compilations	Zeppelin Games	
Stack Up	1991	amiga atari c64 dos st zx	Jimmy Parr, David Taylor/Barry Southon, Brian Southon, Jens-Christian Huus/Douglas Turvey/David Sanders	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99
Street Racing Syndicate	2004	gamecube pc ps2 xbox gba	Eutechnyx	Namco	
Supercar Challenge/ Absolute Supercars	2009- 2013	ps3	Eutechnyx	System 3	21 Euros
Sword of the Samurai	1992	cpc zx	Brian Cross	Zeppelin Games	£3.99
Tai Chi Tortoise	1991	c64 zx	David Sowerby, Neil Hislop, Adam Gilmore/Michael Batty	Zeppelin Games	£3.99
Terrafighter	1988	c64	Jamie Irvine, Peter Goldsmith, Adam Gilmore	Zeppelin Games	£1.99/14.95- 19.95 DM
The Bod Squad	1992	c64	Vision Works (Kent Murray, Kev Bruce)	Zeppelin Games	£3.99
The Fast and Furious: Tokyo Drift	2006	ps2 psp	Eutechnyx/Peter Connely	Namco Bandai	
The Living Daylights	1989	atari	De Re Software (Pat McCormack, John Kavanagh), Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99
Table Tennis	1993	c64	John Carlyle, Neil Hislop, Andrew Roger	Zeppelin Games	£3.99
Titanic Blinky	1991	amiga c64 cpc st zx	Ian Copeland, Adam Gilmore/Brian Southon, Chris Howard, Andrew Rodger/Brian Cross, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99-£7.99
TNN Motor Sports Hardcore TR	1999	ps	Eutechnyx	ASC Games	
TNN Motor Sports Hardcore TR	2014	pc ps3	Eutechnyx	XS Games	
Total Driving (Grand Tour Racing 98)	1997	ps	Andrew Richards, Michael Owens, Stephen Dietz...	Activision/ Ocean	
Turbo Skate Fighter	1989	amiga atari c64 cpc st (all - unreleased) zx	Hugh Mo, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99
Universal Warrior	1993	amiga	Alex Clark, Mark Gornall	Zeppelin Platinum	£7.99
UXB	198?	c64 (unreleased)	Jason Fox, Adam Gilmore, Rob Hubbard	Zeppelin Games	
Warhammer 40,000: Storm of Vengeance	2014	android, iOS, pc	Eutechnyx	Eutechnyx	
World Championship Squash	1993	c64	John Carlyle, Neil Hislop, Andrew Roger	Zeppelin Games	

# ИСТОРИЯ ИНДУСТРИИ

Название игры	Выпуск	Платформы	Разработчик	Издатель	Цена
World Cricket	1991	amiga c64 st zx	Glyn Humphreys, Neil Hislop, William Hensel/Brian Southon, David Taylor, Andrew Rodger/Ian Copeland, Mick French/Brendan O'Brien, Michael A. Sanderson	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99
Works Team Rally	1993	amiga dos (unreleased) st	Lee Briggs, Andrew Rodger	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	
World Rugby	1993	amiga c64 st zx	Adam Gilmore/Brendan O'Brien, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£3.99/DM 24
World Soccer	1990	amiga atari c64 st zx	Ian Copeland, Richard Beston/Derek Brewster, David Taylor	Zeppelin Games/ Zeppelin Platinum	£2.99/DM 34
Zybex	1989	atari c64 zx	Brian Jobling/Adam Gilmore/Gareth J. Briggs, Michael Owens, Kevin Franklin, Robert Aynsley	Zeppelin Games	£2.99-£5.99



# Michael Batty

Сколько вам лет ?

29. Я родился 17.09.1970 года. (интервью 1999 года).

Мой брат David купил ZX Spectrum в 1983 году, у меня этот компьютер появился в следующем году.

Я как и многие, начал играть в видео игры, особенно это была Chuckie Egg. Так же я начал заниматься программированием. В 14 лет я уже использовал ассемблер.

Видео игра **Earth Shaker** появилась примерно за четыре года до того, как она появилась в Your Sinclair. Это клон известной видео игры Boulder Dash, было просто сделать подобную игру.

Сначала я отправил игру в Zeppelin Games. На основе этой работы они предложили сотрудничество, но саму игру так и не издали. Я думаю, причиной могло быть судебное разбирательство компании First Star. Они преследовали всех, кто делал клоны Boulder Dash.

Так же, мне отказали Mastertronic, CDS и Atlantis.

После таких результатов, я отправил Earth Shaker в редакцию журнала Your Sinclair. Они заплатили мне сто фунтов и я был очень доволен этим. Так же добавлю, что редакция поместила мою игру в уголок «дерьмовых» игр и мне пришлось написать им из-за такого.

В результате игру поместили на обложку журнала.

Следующая моя видео игра - **Full Throttle II**. Издатель - Zeppelin Games. Все же я выбрал эту компанию, так как мой дом был в нескольких милях от них. Zeppelin Games купила права на видео игры Mervyn Estcourt, по этому я имел право использовать такое название. Сама вторая часть уже была сделана кем то на половину, и мне пришлось ее доделывать. Так как я ненавижу такое, по этому я решил все сделать с нуля. К сожалению, я не сохранил копии ранних версий.

У меня было всего десять недель на разработку и не так много времени на ее тестирование. Zeppelin Games посоветывали мне упростить геймплей. Уровень сложности, все равно - достаточно высок. Игроку нужно выбрать правильную скорость на поворотах и у него будет хороший шанс не врезаться в другие мотоциклы. Конечно, первая часть игры - лучше, но вторая - с лучшей графикой и звуком.



Следующая моя видео игра - **Tai Chi Tortoise**. Срок разработки - тринадцать недель. Прохождение этой игры для меня сложное, и я не думаю, что прошел ее без дополнительных жизней.

По словам Zeppelin Games, мои видео игры хорошо продавались. Я был слишком ленив, чтобы разбираться в распределении роялти от продаж.

Кроме эти игр, я работал над симулятором большого тенниса. Но, из-за учебы, у меня не хватало времени на разработку.

Над разработкой второй части Earth Shaker, я думал целых десять лет. У меня много новых идей и я думаю добавить новые объекты в игру.

В 1996 году выходит игра **Spectris** - для ZX Spectrum. Работа над клоном Тетриса была начата в 1989 году, а с появлением эмуляторов, автор доделал видео игру.



# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
1 Karat	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Chernobyl Bomber	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Cylon Attack	2020	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Ghostbusters	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Goat and wolves	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Highwayman	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Lingo	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Lunar Corps	2019	ZX 81	uDroid_Mike	
Mastermind RK	2020	ZX 81	RobertK	
MAX VERSTAPPEN Formula One Pitstop Simulator	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Mission Impossible: Bombsquare	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Monkeyboard	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Nohzdyve	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Solitaire	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Startrip	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Trampoline	2020	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Tug of War	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Tut-Tut	2019	ZX 81	David Stephenson	
W-Rotator	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Wiwo Dido's	2019	ZX 81	Johan "Dr Beep" Koelman	
Bugziacs	2019	Atari ST	Bello Games (George Nakos, Kevin Sparehead, Niels Kleine)	
Endless Suma Surfing	2019	Atari ST	Christian Hellmuth/HM Pictures	
Frogs	2019	Atari ST	Thomas Ilg, Christian Gleinser	
Hibernated I - This Place is Death	2019	Atari ST	Stefan Vogt/Pond	
Iceblox Plus	2019	Atari ST	Eweguo AB (Karl Hörnell, M.D. Smith)	
Out Run STe (improves speed & sprites)	2019	Atari ST	"Alan Grier, Alan Tomkins, Stuart McMillan, Peter Jørgensen"	
Roc'Hell	2019	Atari ST	François Kermorvant, Michel Savari	
Rodney Vs KFC	2019	Atari ST	Robin Levy, Frank Seemann	
Sardonic	2020	Atari ST	Mad Axe, Fred	
Battle Brush	2019	Amiga	Raliza Softw. (Rafael Lima, Rodrigo Siqueira, Debora Muth, Edson Leal Jr)	
Bio Jet	2019	Amiga	Roy Schneider, M. Taupitz, J. Heinemann	
Black Dawn Rebirth	2019	Amiga	Zsoft, Raster Wizards - Shaun Watters, Colin Vella, Ten Shu, Mike Richmond/Double Sided Games	
Bridge Strike	2019	Amiga	Project R3D (Pawel Nowak, Krzysiek Matys, Simone Bernacchia, Marcin Swiech)/Amiga.net.pl	
Celtic Heart	2019	Amiga	Night Owl Design (Frank Wille, Gerrit Wille)	
Cuba 1898	2019	Amiga	José A. Gonzáles, Ricardo Vieira	
Jet Hunt	2019	Amiga	Coagulus Softw. (Rob Hewitt, Jason Witts)	
Landfill	2019	Amiga	Clebin Games (Simone Bernacchia)	
Matchic	2020	Amiga	Tunermaxx (Kalle Max Hofmann, Sebastian M. Haberey)/Psytronik	
Modsurfer	2019	Amiga	Arcanist	
Recoil (reverse engineered modofication Atari ST)	2019	Amiga	Phil Boag-Butcher, Alvaro Delgado Reinoso	
Reshoot R	2019	Amiga	spieleschreiber (Richard Löwenstein, Kevin Saunders, Martin Ahman)	
River Raid Reloaded	2019	Amiga	Matthias Heydorn, Chipmunk, Musashi9/Flashtro, W.O.T.W.	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Rotator	2020	Amiga	Midnight Banana (Timothy Jon Gilbert, Shaun Walters, Trevor Storey)/Psytronik	
Rygar: The Legendary Warrior	2019	Amiga	Graeme Cowie, Invent, DJ Metune, dlfrsilver	
Skill Grid	2019	Amiga	Retream (Simone Bevilacqua)/RGCD	
Strife	2019	Amiga	Rogue Entertainment (Iantus360), Dalibor Javorcek	
Tetris Pro v. 1.5	2019	Amiga	Ilusiin Softw. (Robert Ciesnik, Brainbug, Laxity)	
The Curse of Rabenstein	2020	Amiga	Stefan Vogt/Puddle/poly.play	25 euros
Vegetables	2019	Amiga	Mike Richmond/Double Sided Games	
Catrlpirl	2019	BBC Micro	Tom Price	
Chrome	2020	BBC Micro	level7.org.uk	
Citadel Item Randomiser	2018	BBC Micro	Diminished Michael Jakobsen	
Downfall	2019	BBC Micro	Tom Price	
Eggsman	2019	BBC Micro	Tom Price	
		BBC Micro		
Maze of Darkness	2018	BBC Micro	Lurkio Ant	
Prince of Persia	2018	BBC Micro	"Kieran Connell, John Blythe, Simon Morris, Inverse Phase"	
Scramble	2018	BBC Micro	Richard Broadhurst/Retro Software	
Space Pirates	2019	BBC Micro	Phantasm	
Stunt Car Racer	2019	BBC Micro	Kieran Connell, Tom Seddon, HEx, John Blythe	
Sudoku Solver	2019	BBC Micro	Edwardian Duck	
Bocco's Adventures	2019	Oric	Rax	
Fifteen Puzzle	2020	Oric	Rax and lss	
Oric Kong	2019	Oric	Chloé Avrillon	
Radar Oric	2020	Oric	Andre C	
A Trolls Revenge	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford	
Aeon I	2019	Amstrad CPC	VincentGR, Sunteam	
Alcon 2020	2019	Amstrad CPC	Abalore, TotO (Richard Gatineau)	
Alien Research Centre 2	2019	Amstrad CPC	Ian Smith, Shaun G. McClure, John Wilson/Zenobi Software	
An Everyday Tale Of A Seeker Of Gold	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Angry Kitten	2019	Amstrad CPC	Irene Clemente Aracil, Araceli Lucía Rebollo Domínguez, Jose Manuel Manresa Guirao	
Area51raid	2019	Amstrad CPC	Juan Carlos López Gutiérrez , Antonio Aguirre Ivorra, Jorge Amil Pérez Ponsoda	
Behind Closed Doors 1-2-3, 4, 5, 6	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Bike Masters	2019	Amstrad CPC	Alberto Benavent Ramon, Jose Vicente Tomas Perez, Eduardo Gomez Martinez	
Bulbo And The Blue Dragon	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Bulbo And The Lizard-King	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Bulbo's Intrepid Adventure	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Camel	2019	Amstrad CPC	Carsten Dost	
Capital Quiz !!!	2019	Amstrad CPC	Sakis Kaffesakis	
Cheman	2019	Amstrad CPC	nathan, Anjuel, Davidian/The Mojon Twins	
Chronicles of Nanako (compilations)	2019	Amstrad CPC	The Mojon Twins, Bitmapsoft	
Clevermind	2019	Amstrad CPC	Kukulcan, CED, Christophe Petit, Richard Gatineau (TotO), Rayxamber, Galamoth	
Cobra	2019	Amstrad CPC	Carlos Perez Peregrin, Ricardo Oyon Rodriguez	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Combat Tendency	2019	Amstrad CPC	Alfred Gomez Vicent, David Amaro Galvan Sala	
Combo	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
Compilation: Accion y Aventura (compilations)	2019	Amstrad CPC	ESP Soft	
Compilation: Repoker De Ases	2019	Amstrad CPC	4MHZ	45 euros
CPC Anabalt	2019	Amstrad CPC	Logiker	
CPC Rogue	2019	Amstrad CPC	Andres Mata Breton	
Crocked	2019	Amstrad CPC	Ross Simpson, Sara Vilaplana Rua	
Deception of the Mind's Eye !	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Electric Storm Productions	
Deer Creek The Homophones Adventure	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Primary Resources	
Dirk Headstrong and the Martian Madness !	2019	Amstrad CPC	Zoe Kirk-Robinson	
Disc Respect	2019	Amstrad CPC	Sergio Campos Garcia, Roque Bru Navarro, Sergio Sebastian	
DJD	2019	Amstrad CPC	Juan Sanz Moya, Daniel Allhoff Finn, David Martinez Miranzo, David Martinez Miranzo	
Dragon Egg	2019	Amstrad CPC	Carlos Benito Santiago Portas, Francisco de Asis Prieto Buendia, Jose Antonio Sansano Melero	
Eggerland Mystery	2019	Amstrad CPC	Baptiste Bideaux	
Eight Feet Under	2019	Amstrad CPC	Stefan Vogt, Railslave	
El Castillo De La Muerte	2019	Amstrad CPC	ESP Soft (6128, MiguelSky, Chema)	
Epimetheus	2019	Amstrad CPC	Cesar Nicolas Gonzalez	
Eridu The Space Port	2019	Amstrad CPC	Jose Javier Garcia Aranda	
Escape To Murky Woods	2019	Amstrad CPC	John Wilson/Zenobi Software	
Euclides XXI	2019	Amstrad CPC	ESP Soft (Carlos De Ana, Miguel Angel Silva, Raul Simarro, Rafael Lopez)	
Fitzroy In The Dark	2019	Amstrad CPC	Adrian Parker	
Frogger Eterno	2019	Amstrad CPC	Jose Javier Garcia Aranda/Matra Computer Automations	
From Out of a Dark Night Sky	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Fuddo And Slam	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Fuzion	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
Happy Monty	2019	Amstrad CPC	Jose Javier Garcia Aranda	
Hexavirus	2019	Amstrad CPC	Kevin Thacker, MacDeath, John McKlain	
Hey Sailor !	2019	Amstrad CPC	Daniel Bravo Garcia, Juan Manuel Ruiz Cullianez, David Navas Diaz	
Infecter	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
Invasion A Marte	2019	Amstrad CPC	Antonio Macia Lillo, Gina Esthela Abad Jimenez, Ivan Martinez Molina, Salvador Moreno Pardine	
ISS Emergency	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford	
Jacks Bubble Island	2019	Amstrad CPC	Ross Simpson	
Jackstrad	2019	Amstrad CPC	Ferran Perez Esteve, Daniel Martinez Andreu, Alejandro Banuls Ordonez, John McKlain	
Karhum	2019	Amstrad CPC	Toni Pera	
L'ILE AU TRÉSOR	2019	Amstrad CPC	Eric Boulat, Bruno Louche, Benjamin Gilles	
La Casa	2019	Amstrad CPC	ESP Soft (Raul Simarro, Miguel Angel Silva, Rafael Lopez, Carlos De Ana)	
"La Casa al Otro Lado de la Tormenta (The House on the Other Side of the Storm")	2019	Amstrad CPC	Javy Fernandez	
League Of Tanks	2019	Amstrad CPC	Emilio Jose Perez Mariscal, Jesus Cuadra Tellez, Francisco Javier Garcia Fernandez	
Les Masques Du Carnaval	2019	Amstrad CPC	Stéphane F.	
LOGIpics	2019	Amstrad CPC	Logiker	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Ludic Break The Loop	2019	Amstrad CPC	Naad, Brando, Lex	
ManPac	2019	Amstrad CPC	Sergio Conejero Vicente, Victor Manuel Belen Rivera, Roberto Carlos Espinosa Benavente	
Master-Mini	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
Medieval Brawl	2019	Amstrad CPC	Sid-Ali, Antonio Rubio Martinez, Jorge Casasola Alepuz	
Microfair Madness	2019	Amstrad CPC	Gareth Pickford/Electric Storm Productions	
Miss Input	2019	Amstrad CPC	Enrique Vidal Cayuela, Daniel Saura Martinez	
Nano Hexagon	2019	Amstrad CPC	Logiker	
Nowls	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
Ovo	2019	Amstrad CPC	Gg	
Phantomas 2.0	2019	Amstrad CPC	Pakete Soft (Santi Ontañón, Jordi Sureda)	
Pinball Dreams	2019	Amstrad CPC	Rhino, Mac, Toni Gálvez, McKlain, SuTeKH, Raft	
Plant Attack	2019	Amstrad CPC	Lola Garcia Gomez, Veronica Dura Sempere, Jennifer Boente Pereira	
Plouf	2019	Amstrad CPC	Philippe Moulin	
PP The Space Mercenary	2019	Amstrad CPC	Alberto Andres Rodes Garcia, Miguel Campello Roman, Alfonso Parraga Mora	
Project Thing	2019	Amstrad CPC	Sandra Amador Moreno, Daniel Gavotti, German Martinez Martinez	
Ratones Y Mazmorras	2019	Amstrad CPC	Javier Izquierdo Vicedo, Jose Navarro Pastor, Antonio David Ortiz Peral	
Reds Quest	2019	Amstrad CPC	Ross Simpson, Roald Strauss	
Resignation Quest	2019	Amstrad CPC	Nikolai Pomares Jimenez, Jose Francisco Domenech Gomis, Joel Romero Molla	
Retarded Creatures And Caverns	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Retro Tennis Super Wave	2019	Amstrad CPC	Javier Martinez Segura, Moises Rodriguez Fortea, Mario Cámara Santacreu	
Return Of The Roach	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
Roland Goes Rescuing	2019	Amstrad CPC	Zoe Kirk-Robinson	
Ronin Revenge	2019	Amstrad CPC	Alejandro Mas Devesa, Ferran Ciscar Blasco, Daniel Romero Martinez	
Runninja	2019	Amstrad CPC	Borja Pozo Wals, Mateo Linas Chain, Carlos Romero Murcia	
Scramble	2019	Amstrad CPC	PuzCPC, Julien Nevo	
Shadow Soul	2019	Amstrad CPC	Julio Carmona Gonzalez, Juan Rubio Navarro, Miguel Torregrosa Alvarez	
Shielding Color	2019	Amstrad CPC	Antonio Corpas Cuenca	
Shinobi Remastered Edition	2020	Amstrad CPC	Fmtrx, Sigh, Rizoud, Fano	
Shinobu	2019	Amstrad CPC	Ruben Rubio Martinez, Judith Mula Molina, Jesus Mas Carretero	
Sunburst Contamination	2020	Amstrad CPC	Sand Rabbit Software	
Super Tongue Dino	2019	Amstrad CPC	Carlos de la Fuente Torres, Antonio Jose Martinez Garcia, Jose Francisco Valdes Sirvent	
Tanks Alot !	2019	Amstrad CPC	Ross Simpson	
The Arbiter, Episode 1	2019	Amstrad CPC	Zoe Kirk-Robinson	
The Balrog And The Cat	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
The Cave Of Magic - A Troll's Revenge	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford	
The Curse of Rabenstein	2020	Amstrad CPC	Stefan Vogt	
The Great Caravan Caper	2019	Amstrad CPC	Gareth Pickford/Electric Storm Productions	
The Hut	2019	Amstrad CPC	John Wilson/Zenobi Software	
The Queen's Footsteps	2019	Amstrad CPC	Davide Bucci	
The Quest For The CPCine Disk Of Power !	2019	Amstrad CPC	Zoe Kirk-Robinson	
The Revenge of Moriarty	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
The Road to Valhalla	2019	Amstrad CPC	Sand Rabbit Software	
The Search for the Nether Regions	2019	Amstrad CPC	Gareth Pickford/Electric Storm Productions	
The Secret Of Little Hodcome	2019	Amstrad CPC	Gareth Pitchford/Zenobi Software	
The Sword of Ianna	2020	Amstrad CPC	Rafa Pardo, Francisco Javier Pena, Francisco Javier Velasco/Retro Works	
TOKI GGP	2019	Amstrad CPC	GGP	
Trolley Mania	2019	Amstrad CPC	Gareth Pickford/Electric Storm Productions	
Tron-Pixel	2020	Amstrad CPC	Renaud Helias	
UFO Driver	2019	Amstrad CPC	Jose David Gonzalez Iniguez, Samuel Quesada Cambil, Vasil Nikolaev Matakov	
Unhallowed	2018-2019	Amstrad CPC	Stefan Vogt, Simon Phipps	
Valhalla	2019	Amstrad CPC	Carsten Dost	
Woods Rescue	2019	Amstrad CPC	Monica Ramperez Andres, Maria Sanchez Tenias, Martín Quirante Berna	
Xalk Deluxe Edition	2019	Amstrad CPC	Herve Monchatre, Kukulcan, Julien Riet	
Znax	2019	Amstrad CPC	Adrien Destugues, Cédric Quetier, Julien Névo	
4 A Win	2019	Commodore 64	Matteo Angelini, Richard Bayliss	
4M Arena	2019	Commodore 64	Darro99, Errazking, Narciso	
Alien 8	2019	Commodore 64	Rod, Emu, Saul Cross, STE86	
Amazon Tales	2019	Commodore 64	Richard Bayliss, Alf Yngve	
Angle Racer 64	2020	Commodore 64	Tale-X	
Arkadenoid	2019	Commodore 64	Arturo Dente	
Berks Four	2019	Commodore 64	Nojeee, Raffox	
Bombakeresó	2019	Commodore 64	Krissz	
Bucket Wars (C128)	2020	Commodore 64	Oziphantom, Mibri, Robin Levy/Protovision	
Bug Out	2019	Commodore 64	Skleptoid	
Chopper Command	2019	Commodore 64	Antonio Savona, Saul Cross, STE86, Snabel	
Crackpots	2020	Commodore 64	Antonio Savona, Saul Cross, STE86	
Desatranques Jaén	2019	Commodore 64	Gregfeel, Commodore Spain	
Duo Box	2019	Commodore 64	Teklsoft	
Dragonaker	2019	Commodore 64	Commodore Spain	
Drunken Chopsticks	2020	Commodore 64	Atlantis	
Forgotten Forest	2019	Commodore 64	Chris Yates, Jon Wells, Richard Bayliss, Alf Yngve	
Frostbite	2019	Commodore 64	Antonio Savona, Saul Cross, STE86	
Get Witchy	2019	Commodore 64	Majikeyric, Uctumi, Raffox	
Goldrake Remake	2020	Commodore 64	Pinov Vox	
Happy Blocks DX	2019	Commodore 64	Richard Bayliss, JSL	
Into Hinterland World	2020	Commodore 64	Abyss Connection	
Keystone Kapers	2019	Commodore 64	Antonio Savona, Saul Cross, STE86	
Lily Lander	2019	Commodore 64	Turtle Panda Games (Poindexter, Albright)	
Luna	2019	Commodore 64	Shallan, Furroy, Monstersgoboom, Stepz	
Major Blink	2020	Commodore 64	Jon Williams/Digital Monastery	
Manic Miner 64DX	2019	Commodore 64	Toki	
MatchSCII	2020	Commodore 64	Wil	
Methodist	2019	Commodore 64	Dizzy Devil, Mac	
Operation Sabotage	2020	Commodore 64	Cout Games	
Pas De Deux	2019	Commodore 64	Lft	
Perilous Swamp	2019	Commodore 64	Cout Games	
Plutonium Terrorists	2019	Commodore 64	Cout Games	
Rocket'N'Roll	2019	Commodore 64	Chris Yates, Richard Bayliss	
Santron	2019	Commodore 64	Sarah Jane Avory	
Seawatch	2019	Commodore 64	Wil	
Snokie ReM	2019	Commodore 64	DrHonz	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Space Orbs	2019	Commodore 64	Carl-Henrik Skårstedt, Stein Pedersen	
Super Goatron	2019	Commodore 64	Misfit	
Super Mario Bros 64	2019	Commodore 64	Zero Paige	
Tethered	2019	Commodore 64	Lft	
Tili-Toli	2019	Commodore 64	Steveboy	
Toop	2020	Commodore 64	Haplo, Marukpa	
Toxic (2020 edition)	2020	Commodore 64	Richard Bayliss, Shawn Pearson	
Troque 64: Drain of Doom	2019	Commodore 64	wbochar, TDM	
Tron 2020	2019	Commodore 64	Kornel Kolma	
Vega	2020	Commodore 64	Atwoods Studios	
Wiz Max	2019	Commodore 64	Pinov Vox, Richard Bayliss, VG Vox	
Words8	2020	Commodore 64	PCH, Aki	
2048	2019	ZX Spectrum	Iñaki Martínez Díez	
5 Rings	2019	ZX Spectrum	Simon Daly/Stonechat Productions	
Ad Lunam	2019	ZX Spectrum	Alessandro Grussu	
Alien Research Centre 2	2019	ZX Spectrum	John Wilson/Pension Productions	
Ambush Reloaded	2019	ZX Spectrum	Dmitry Krapivin	
Astroblaster	2019	ZX Spectrum	Matt Jackson	
Automated Cave Explorer	2019	ZX Spectrum	Alexei Borisov	
Aznar, The Sport Star	2019	ZX Spectrum	Ivan Basic	
Block Dude	2019	ZX Spectrum	Dmitry Krapivin	
Breaking The Ice	2019	ZX Spectrum	Ivan Basic	
Bruce Lee Rx	2019	ZX Spectrum	Allan Turvey, Andy Johns, David Saphier	
Cheesy Chase: Moritz and the Mildewed Moon	2019	ZX Spectrum	Team Moritz (Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Pedro Pimenta)	
El Mosquetero De La Reina	2020	ZX Spectrum	Sequentia	
Mike, the Guitar: The Shooter	2019	ZX Spectrum	Sebastian Braunert, Uwe Geiken, Pedro Pimanta, Andy Green	
Rodman	2018	ZX Spectrum	Mika Keranen/The Future Was 8 Bit	
Sqrz01	2019	ZX Spectrum	Alan Petrik	
Una Bruma En Stratford	2019	ZX Spectrum	Sequentia	
2048 Octaluxe	2019	Commodore Plus 4	Luca C., Csaba P., Doug T.	
A Magician's Apprentice	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Adventure Park	2019	Commodore Plus 4	Gabor V., Csaba P., Robert L., David V.	
After The Dark	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John Wilson/Pension Productions	
Alien Research Centre 2	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S., Stefan V.	
Alpharay	2019	Commodore Plus 4	Stefan M., Andras D., Robert K., Rainer M., Ronny D./Psytronik Software	
An Everyday Tale of a Seeker of Gold	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S.	
Behind Closed Doors 1-7	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S.	
Bioterror!	2019	Commodore Plus 4	Pedro Suarez	
Bulbo and the Blue Dragon	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S.	
Bulbo and the Lizard-King	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S.	
Bulbo's Intrepid Adventure	2019	Commodore Plus 4	John W., Imre S.	
Catch Ten Bugs!	2020	Commodore Plus 4	RoePipi	
Caveman	2020	Commodore Plus 4	Nick Sherman	
CBM Maze	2020	Commodore Plus 4	Gabor M.	
Danger! Adventurer At Work! 1-2	2020	Commodore Plus 4	Róbert K., Tamás T.	
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	2020	Commodore Plus 4	John Wilson/Pension Productions	
DKJ Game & Watch	2019	Commodore Plus 4	Nick Sherman	
Eight Feet Under	2019	Commodore Plus 4	Imre S., Tamas T., Stefan V.	
Escape To Murky Woods	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John Wilson/Pension Productions	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Feels Like A City	2020	Commodore Plus 4	RoePipi	
Felcsút Tycoon	2019	Commodore Plus 4	RoePipi	
From Out Of The Snow	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John Wilson/Pension Productions	
Fuddo and Slam	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John Wilson/Pension Productions	
Heartlight	2019	Commodore Plus 4	Karoly N.	
Hibernated 1	2019	Commodore Plus 4	Imre S., Tamas T., Stefan V., Vanja U.	
Island Of Spies	2019	Commodore Plus 4	Róbert K.	
ISS Emergency	2019	Commodore Plus 4	Imre S., Tamas T.	
Jack The Ripper	2020	Commodore Plus 4	John Wilson/Pension Productions	
Jason Of The Argonauts	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Knight Lore	2019	Commodore Plus 4	Levente H., Saul Cross, STE86	
L'anello di Lucrezia Borgia	2019	Commodore Plus 4	Emanuele Nencioni	
L'astronave condannata	2019	Commodore Plus 4	Emanuele Nencioni	
Mars+ Lander	2019	Commodore Plus 4	Giuseppe M.	
Merlin 1-2	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Night of the Walking Dead	2019	Commodore Plus 4	Róbert K., Tamás T., Csaba P.	
Only Way To Home	2020	Commodore Plus 4	RoePipi	
Perils of Darkest Africa	2019	Commodore Plus 4	Róbert K., Tamás T., Csaba P.	
Phantom	2019	Commodore Plus 4	Luca C., Tamas N.	
Pre-History	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Prison Blues	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Ramsbottom Smith and the Quest for the Yellow Spheroid	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John W.	
RandTown Emailer	2019	Commodore Plus 4	RoePipi	
Retarded Creatures and Caverns	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John W.	
Return Of The Roach	2019	Commodore Plus 4	John Wilson/Pension Productions	
Revenge of the Moon Goddess	2019	Commodore Plus 4	Róbert K., Tamás T., Csaba P.	
Santa's Glowing Balls	2020	Commodore Plus 4	Giuseppe M.	
Silverwolf	2019	Commodore Plus 4	John Wilson/Pension Productions	
Stercore 264	2019	Commodore Plus 4	Rafael G., Levente H.	
The Balrog and The Cat	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John W.	
The Dogboy	2019	Commodore Plus 4	John Wilson/Pension Productions	
The Gerbil Riot Of '67	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
The House Out Of Town	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
The Hut, The Hut - The Leaf Edition	2019	Commodore Plus 4	Imre S., John Wilson/Pension Productions	
The Queen's Footsteps	2020	Commodore Plus 4	Davide B.	
The Last Planet	2019	Commodore Plus 4	Róbert K.	
The Revenge Of Moriarty	2019	Commodore Plus 4	Tamas T, Imre S., Csaba P., Levente H.	
The Search For The Nether Regions	2019	Commodore Plus 4	Tamas T, Imre S.	
The Temple Curse	2019	Commodore Plus 4	Róbert K.	
Total Reality Delusion	2020	Commodore Plus 4	Róbert K.	
3,4	2019	Msx	cobinee	
Akalabeth	2019	Msx	Óscar Toledo Gutiérrez	
Atrapado en la Mina	2019	Msx	Juan Morales	
Aventuras de Tristán	2019	Msx	Juan Morales	
Barbarian: The Duel	2019	Msx	bit Vision (Fernando Garcia, Sergio "Spota" Santamaría, Andrés de Pedro, Óscar Centelles, Roberto "Guantxip" Álvarez, José Ángel Morente, Alastair Brown, Pablo "Pablibiris" Pallarés)	
Colorful Cat	2019	Msx	N.I.	
Daibutsu Paradise	2019	Msx	nao	
Dragons Souls	2019	Msx	Endrass Games	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Eight Feet Under	2019	Msx	Stefan Vogt	
Exodus	2019	Msx	Jos'b	
Farm	2019	Msx	N.I.	
Foggy's Quest	2019	Msx	José Luis Tur	
Ghost Park	2019	Msx	Juan Morales	
Goal	2019	Msx	G.G.G. Soft	
Green Gravity Guy +	2019	Msx	bit Vision	6 euros
How Many are the Dumbbells you Lift?	2019	Msx	cobinee	
Hung Up	2019	Msx	WYZ	
Hybernated	2019	Msx	Stefan Vogt	25 euros
Isitar 7	2019	Msx	N.I.	
Keeper - mayQ	2019	Msx	cobinee	
La Guerra de Las Vajillas	2019	Msx	FX Software (Marcelo Tini)	
La Leyenda de Standard	2019	Msx	Physical Dreams	35 euros
Legend	2019	Msx	Javier Gracia, Daniel Mauro, Ramon Gracia/ FX Software	
Los amores de Brunilda	2019	Msx	bit Vision/Retro Works	45 euros
Mag the Magician	2019	Msx	Radastan, McKlain/Matra	25 euros
Monguer's Dopamine	2019	Msx	José Soto Gándara	
Moonlight Saga	2019	Msx	Maple Yard	
MSX in a Row !	2019	Msx	Mapax, Jeroen Derwort	
Night Knight	2019	Msx	Juan J. Martinez	37 euros
Nohzdyve	2019	Msx	PlainSpooky	
Penguin Slalom	2019	Msx	Juan Carlos Jurado	
PWND3 - Full Metal Snake Twitch Edition	2019	Msx	Metal Soft	
Quartet	2019	Msx	Ilkke & bitsofbas	30 euros
Risky Rick in Dangerous Traps	2019	Msx	Easter Egg	
Robotto	2019	Msx	The Pets Mode	
Space Trax	2019	Msx	Clube MSX (Mario Cavalcanti)	
Squirrel	2019	Msx	La Gaseta MSX	
Terrahawks	2020	Msx	Fish	
The 4 Masters of Melody	2019	Msx	Clube MSX (Mario Cavalcanti)	
The Awakening	2019	Msx	Oniric Factor	33-47 euros
The Grid	2019	Msx	Clube MSX (Mario Cavalcanti)	
The Math Calculator Game	2019	Msx	Jos'b	
The Queen's Footsteps	2019	Msx	Davide Bucci	
The Sorrow of Gadhlan'Thur	2019	Msx	Kai Magazine	
Treasure Hunter	2019	Msx	Óscar Urra	
Twinlight	2019	Msx	Retrosouls	
Uchüsen Gamma (cartridge)	2020	Msx	Juan J. Martinez	27 euros
Uptak	2019	Msx	cobinee	
Vectroids	2019	Msx	norakomi	
Venganza - La Sierva de la Muerte	2019	Msx	Physical Dreams	
Witches	2019	Msx	cobinee	
Xracing	2019	Msx	Brain Games	
Yazzie	2019	Msx	Retrosouls	
Z	2019	Msx	cobinee	
Z80rogue	2019	Msx	Óscar Toledo Gutiérrez	
Zakil Wood MSX2 Remake	2019	Msx	NataliaPC	
A Fairy Without Wings	2019	Gb	Nekete	
Alien Isolation	2019	Nes	sdm	

# НОВЫЕ ИГРЫ

Название игры	Год	Платформы	Разработчик / Издатель	Цена
Break An Egg	2019	Genesis	Dr. Ludos	
Copper Jacket	2020	Nes	Monsoon Studios	
Dangan GB	2019	Gb	snorpung	
Death Planet	2019	Gb	Mackerel Interactive	
Deflektor	2019	Smd/Genesis	alekmaul	
Espeto Blast	2019	Gb	sergeeo	
Fantasy World Dizzy	2019	Atari Jaguar	Atari Age	\$60
Force Bot	2020	Nes	Erockbrox	
Hungry Monsters	2019	Gb	Raul Vaquero	
Irena Genesis Metal Fury	2020	Smd/Genesis	White Ninja Studio	
Lethal Wedding	2020	Genesis	Mega Cat Studios	
MegaXor	2019	Genesis	Ross Gouldthorpe	
Mysting Origins	2019	Nes		
Nutmeg	2019	Atari Lynx	Retroguru	
Old Towers	2019	Genesis	Retro Souls	
Retail Clerk '89	2019	Genesis	Hugues Johnson	
Speedball2 : Brutal Deluxe	2019	Atari Jaguar	Atari Age	
Xeno Crisis	2019	Smd	Bitmap Bureau Ltd	£15-£55
Yo-Yo Shuriken	2019	Snes	Dr. Ludos	
Angry Boaters	2018	ZX Spectrum Next	Lampros Potamianos	
Baggers in Space	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	£14.99
Bubblegum Bros.	2019	ZX Spectrum Next	Adrian Cummings/Software Amusements	
Crowley: World Tour	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	
Deltastar:Earth Defence	2018	ZX Spectrum Next	Adrian Cummings/Software Amusements	
Dungeonette	2018	ZX Spectrum Next	Adrian Cummings/Software Amusements	
Dweebs Drop	2019	ZX Spectrum Next	Adrian Cummings/Software Amusements	
Foreign Cabinet	2019	ZX Spectrum Next	Lampros Potamianos	
Halls of the Things	2019	ZX Spectrum Next	Simon Brattel	
Montana Mike	2018	ZX Spectrum Next	Adrian Cummings/Software Amusements	
Lords of Midnight	2019	ZX Spectrum Next	Matt Davies, Simon Butler	
Nextipede	2016	ZX Spectrum Next	Jonathan Cauldwell	
Nextoid!	2018	ZX Spectrum Next	Lampros Potamianos, André Luna Leão	
Night Knight	2019	ZX Spectrum Next	David Saphier	
Pac-Man Arcade	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	
Santa's Chimney Challenge !	2019	ZX Spectrum Next	Paradise Games	
Scramble	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	
The Hollow Earth Hypothesis	2019	ZX Spectrum Next	Lampros Potamianos, Simon Butler	\$8.99
Thunder Fly	2020	ZX Spectrum Next	Snappy Games (Dan Birch)	\$2.99
Tyvarian	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	£12.49
Warhawk	2019	ZX Spectrum Next	Rusty Pixel (Michael Ware, Jim Bagley, Lobo & Space Fractal)	£14.99

## От Редактора

В отличии от предыдущего номера, рекордного по размеру и длительности по сроку создания, в этот раз я решил не тянуть с этим номером и верстка сделана менее, чем за два месяца. Главным событием на платформе ZX Spectrum стала отгрузка **ZX Spectrum Next**. Я насчитал около 20 видео игр, сделанных для этой платформы и около 20, которые находятся в разработке или анонсированы.

Legends of Bytes  
 LB Magazine - is copyright ©  
 G Demidenko 2008-2020  
 Cherkasy, Ukraina  
 No.7/ Marth - 2020